

64ソフト低価格化! 6800円へ

平成9年2月14日発行(隔週金曜日発行)第13巻第2号(通巻263号)昭和62年9月7日第3種郵便物認可

1997  
NO. 3

2月14日号

全国縦断 64 行脚

MOTHER3  
ゼルダの伝説64

スターフォックス64  
ヨッシーアイランド64  
カービィのエアライド

実況パワフルプロ野球4

がんばれゴエモン5 ~ネオ桃山  
幕府のおどり~

新日本プロレス闘魂炎導 Brave  
Spirits  
サッカー64

特報 サンプルROMによる  
徹底検証開始  
ドラえもん/テュロック  
マルチレーシング チャンピオンシップ  
ヒューマングランプリ

新作 SFC&GB  
今年もまだまだ元気!

スーパーボンバーマン5/糸井重里のバス釣りNo.1  
ミニ四駆GB Let's & Go!!  
ミランドラ/プロ野球スター  
ガンブル/ビキーニャ/ズープ



# ミニ四駆を 完全シミュレートだっ!

現在のミニ四駆の車体やパーツを  
チューンUPして、熱いバトルに勝ち抜け!!

特別  
限定版

お店に急げ!



スーパー1シャーシ対応  
(写真はステッカーを貼った状態です。)  
※走行に必要なシャーシ、タイヤ、  
モーター他は別途で用意ください。

初出荷分のみ  
シャイニングスターの  
フルカウルボディが  
入っているぞ!



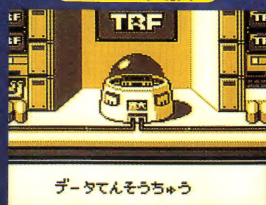
ゲームボーイ

## ミニ四駆GB Let's Go!!

ミニ四駆の4大カップを制して、  
グランドスラムを達成だ!

パーツ交換

パーツの強化



データでんそうちゅう

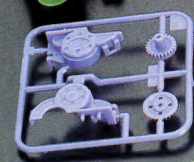
あいて とうかん  
相手とパーツ交換しなければ、  
手に入らないパーツも。



では、はじめぞい!

てっしんせんせい  
鉄心先生のかまどで、パーツ  
の強化ができる?

こんなのは初めてだ!



「軽量超速ギヤー」がソフトに  
ついてくる!

GAME BOY

スーパーM1シャーシ対応



通信対戦で友達と熱くバトルだ!

データでパーツを交換すると何かが起こる!

1997年3月発売予定 ¥5,500(予価)

まだまだアツと驚く情報が! 続報を待て!

©こしたてつひろ・小学館・テレビ東京 ©タミヤ ©1997 ASCII Corp. ©Creatures Inc. ©Jupiter Co.,Ltd.  
ゲームボーイは任天堂の登録商標です。

爆走中!





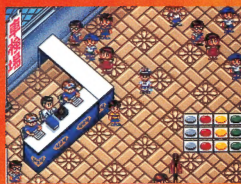
ミニ四駆レースシミュレーションRPG

スーパーファミコン

ミニ四馬区

# シャイニング スコーピオン

## レッツ&ゴー!!



グレードアップパーツを集めて、キミのマシンを最速にセッティングしよう。  
大人気アニメ「爆走兄弟レッツ&ゴー!!」のキャラクターと爆走勝負だ!

友達とデータを持ちよって

## フリーバトルモードで5人同時対戦!

「パスワード」入力か「ターボファイルツイン」使用

**51F** ターボファイルツイン対応  
ターボファイルツインはアスキーの商標です。

「ミニ四駆シャイニングスコーピオン」をもっと楽しく!

ターボファイルツイン

TURBO FILE  
TWIN

データ保存に便利な記憶装置。  
数車のセッティングを保存して  
友達とバトルしよう!

好評発売中

◆スーパーファミコン専用バッテリーバックアップメモリー  
◆メーカー希望小売価格 ¥7,500 (税別)  
©ASCII Corp.



「レッツ&ゴー!!」のアスキーグリップ

ascii Grip

片手で操作できるからプレイ  
が快適! セッティング記録用  
シートと、「レッツ&ゴー!!」  
キャラクターのシールもついてるぞ!

好評発売中

◆スーパーファミコン用片手コントローラ  
◆メーカー希望小売価格 ¥2,480 (税別)  
©ASCII Corp.



だい こう ひょう はつ ばい  
**大好評発売**

メーカー希望小売価格

**¥8,800** (税別)

ミニ四駆は田宮模型の登録商標です。

©こしたてつひろ・小学館・テレビ東京 ©タミヤ ©1996 ASCII Corp.





1997  
2月14日号 No. 3

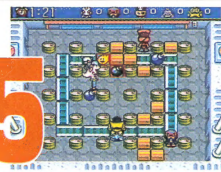
CONTENTS

# FAMIMAGA 64

**SFC** ◆7つのルイに乗って爆発のかぎりをつくす爆弾男

70

## スーパーボンバーマン5



**SFC** ◆釣りの伝導師・糸井氏本人が作った今作。システム面を中心に紹介だ

74

## 糸井重里のバス釣りNo.1

**GB** ◆『ポケモン』チームが作ったこだわりは通信。アイテム交換・対戦が可能だ

78

## ミニ四駆 GB Let's & Go!!

**SFC** ◆西部劇が舞台の謎解きRPG

82

## ガンブル

**SFC** ◆入る度にダンジョンの形が変化

84

## ミランドラ

**SFC** ◆選手を育成してプロに

86

## プロ野球スター

**SFC** ◆落ち物パズル!

88

## ピキーニャ!

**GB** ◆新感覚パズル

89

## ズープ

◆米国でN64大ヒット! ラインナップも充実の中からバスケットゲームに注目!

44

## USAホットライン from NINTENDO POWER

## ファミジャーナルR

51

## 読者プレゼント

66

## 超ウルトラ技

94

## RGBマニアック

104

## 新作ゲームカレンダー

114

## FAMIMAGA 64 RANKING BOX

59

## マリオカート64 High Performance Technic

92

## サテラビューステーション

102

## 超新ロックオン

111

次号予告、すごいへべれけ  
カレンダー早耳情報

## ゲーム別さくいん

### ●ニンテンドウ64

栄光のセントアンドリュース	98
カービィのエアライド(仮称)	17
がんばれゴエモン5	
～ネオ桃山幕府のおどり～	24
サッカー64(仮称)	28
実況パワフルプロ野球4	18
新日本プロレス	
闘魂炎導Brave Spirits	31
スーパーマリオ64	101
スターフォックス64	13
スター・ウォーズ	
～シャドウズ・オブ・	
ジ・エンパイア～	17
テロロック	42
ドラえもん のび太と3つの精霊石	40
ヒューマングランプリ	
ザ・ニュージェネレーション	34
ブラストドーナ	17
マリオカート64	92, 97, 99, 100
マルチレーシング	
チャンピオンシップ	38
ヨッシーアイランド64(仮称)	16
64DD専用 セルダの伝説64(仮称)	10
64DD専用 MOTHER3(仮称)	7
●スーパーファミコン	
アニマニアクス	112
糸井重里のバス釣りNo.1	74
ウィザードリィ・外伝IV	97
ガンブル	82
スーパードンキコング3	101
スーパーボンバーマン5	70
ストリートファイターZERO2	97, 98
ソリッドランナー	111
ダークロウ	111
ドラゴンクエストIII	96, 100
Parlor/ Mini4	99
Parlor/ Mini5	112
ピキーニャ!	88
プロ野球スター	86
プロ野球 熱闘ばするスタジアム	112
マジックボール	113
ミランドラ	84
桃太郎電鉄HAPPY	101
●ゲームボーイ	
合格ボーイシリーズ②	
日本史ターゲット201	113
ズープ	89
タイトーバラエティバック	113
13色対応 カービィのきらきらきっす	58
13色対応 ゲームボーイギャラリー	54
13色対応 ドンキーコングランド	99
13色対応 ボンバーマンGB3	98
13色対応 ミニ四駆GB	
Let's & Go!!	78
13色対応 名探偵コナン	56

- ウル技に関する質問は☎022-213-7555
- それ以外の記事に関する質問は☎03-3573-8633
- 広告に関するお問い合わせは☎03-3573-8612までお願いいたします。

読者のみなさまからのお問い合わせは、休日を除く月曜から金曜の午後4時から6時の間、左記の番号で受け付けています。質問は本誌に書いてある内容に対することに限ります。ゲームの解答やヒントについては答えていません。



●対応/ハード名を略称で表記。SFCはスーパーファミコン、GBはゲームボーイ、VBはバーチャルボーイ、N64はニンテンドウ64の略です。  
●ゲームのジャンルを上段に、容量を下段に表記。  
●バックアップの有無と方式を表記。( )内の数字はバックアップファイル数です。  
●対戦、協力など複数同時プレイ人数(最大)を表記。  
●使用可能な周辺機器を表記。

●表紙デザイン/保坂一彦 ●表紙/実況パワフルプロ野球4 ©KONAMI

ファミリーコンピュータ、ファミコン、スーパーファミコン、ゲームボーイ、スーパーゲームボーイは任天堂の登録商標です。ニンテンドウ64、バーチャルボーイは任天堂の商標です。  
©徳間書店インターメディア 1997 ※本誌掲載の写真、イラストおよび記事の無断転載を禁じます。本誌にはライセンス供与によりNintendoの登録商標・著作権所有物を掲載しています。©1997 Nintendo。記事中の各著作権表示は画面写真、一部イラストに対するものです。また、一つの著作物に複数の著作権所有者が存在する場合の著作権表示は「/」で区分し、同一ページに複数の著作権者が存在する場合は「・」で区分しています。「R」「TM」などの表記は省略させていただきます。  
本誌記事中、ゲームボーイの画面写真はスーパーゲームボーイを使用して撮影したもので、実際の液晶画面ではありません。  
ゲームソフト等の価格は特にことわりのない場合、税別で表記してあります。

N64 ◆キャラクタ画面大量公開! もちろんあのキャラクタもポリゴンで登場します!

7

# MOTHER3



N64 ◆リンクのアクション、町、ダンジョンの新着画面からシステムに迫る!

10

# ゼルダの伝説



N64 ◆ローリング機能は健在! アーウィンの機動性能を徹底分析する

13

# スターフォックス64



N64 ◆まだまだあるぞ任天堂N64ラインアップ。少しももらさず新情報をお届けしよう!

16

# ヨッシーアイランド64・カービィのエアライド・ブラストドーザー

N64 ◆3Dスティックの正しい使い方、サクセスモードの成功の仕方をインタビュー

18

# 実況パワフルプロ野球4



N64 ◆目玉はやっぱり2人同時プレイ! KCE大阪でバッチリその辺を聞いてきました

24

# がんばれゴエモン5



N64 ◆N64で新日レスラーが大暴れ!

31

# 新日本プロレス闘魂炎導

N64 ◆開発陣が明かすこのゲームの秘密とは

28

# サッカー64

N64 ◆サンプルROM入手でその走りをチェック

34

# ヒューマングランプリ

N64 ◆開発順調! マシンの挙動を徹底検証

38

# マルチレーシングチャンピオンシップ

N64 ◆行く手を阻む敵の攻撃方法を紹介

40

# ドラえもん

N64 ◆プレイをサポートするシステムとは

42

# デュロック



メーカー突撃ルポ 全国縦断64行脚

任天堂

コナミ

ハドソン



突撃ルポ  
メーカー

# 全国縦断64行脚

'97年のN64をリードしていく

3メーカーの話題作11本を徹底取材!!

編集部<sup>へんしゅうぶ</sup>の精鋭取材班<sup>せいりゆうしゅうさはん</sup>が札幌<sup>さっぽろ</sup>〜京都<sup>きょうと</sup>〜大阪<sup>おおさか</sup>へ、日本<sup>にほん</sup>を縦断<sup>じゅうだん</sup>してビッグメーカー3社<sup>さん</sup>が送り出すN64の最新タイトル<sup>しんしんたいとる</sup>の取材<sup>しゅうさい</sup>に成功<sup>せいこう</sup>!! 編集部<sup>へんしゅうぶ</sup>が総力<sup>そうりき</sup>を上げてお届けする。産地直産<sup>さんちちくさん</sup>、N64の最新情報<sup>しんしんじょうほう</sup>だ!!

札幌<sup>さっぽろ</sup>: ハドソン ..... P-28

京都<sup>きょうと</sup>: 任天堂 ..... P-7

MOTHER3 (仮称)  
ゼルダの伝説64 (仮称)  
スターフォックス64  
ヨッシーアイランド64 (仮称)  
カービィのエアライド (仮称)  
ブラストドージャー  
スターウォーズ  
シャドウズ・オブ・ジ・エンパイア

古<sup>いにしへ</sup>の都<sup>みやこ</sup>京都<sup>きょうと</sup>は、今<sup>いま</sup>やN64の中心都市<sup>しんしんしやうし</sup>。'97年大攻勢<sup>だいこうせい</sup>を仕掛ける任天堂<sup>にんてんどう</sup>のN64の大黒柱<sup>だいこくちゅう</sup>となる7本のソフト完全取材<sup>かんぜんしゅうさい</sup>!!

サッカー64 (仮称)  
新日本プロレス 闘魂炎導  
~Brave Spirits~

東京<sup>とうきょう</sup>から飛行機<sup>ひこうき</sup>で1時間半<sup>じかんはん</sup>、雪<sup>ゆき</sup>が舞う冬の北海道<sup>ほっかいどう</sup>でハドソン<sup>はっかいどう</sup>の今までのイメージ<sup>いまいじ</sup>を一新<sup>いっしん</sup>したスポーツゲーム<sup>しゆぶい</sup>を取材

大阪<sup>おおさか</sup>: コナミ ..... P-18

実況パワフルプロ野球4  
がんばれゴエモン5~ネオ桃山幕府のおどり~  
浪速商人<sup>なみかあきんど</sup>の魂<sup>たまし</sup>が息づく西<sup>にし</sup>の都<sup>みやこ</sup>大阪<sup>おおさか</sup>からは、N64になり新要素<sup>しんようそ</sup>がいっぱい詰まったコナミ<sup>こなみ</sup>の定番ソフト<sup>ていぱんソフト</sup>をお届け



かい はつじょうきょう  
開発状況

?%

はつばい び みてい  
発売日未定  
かかく みてい  
価格未定DD専用  
N64  
ロールプレイング  
容量未定

未定

未定

未定

いとい  
ポリゴンになった糸井ワールド!!

マ ザ ー

## MOTHER3 (仮称)



MOTHER3の世界が明らかに

FO、SFCと各ハードで発売されてきた『MOTHER』シリーズのN64版画面写真を、任天堂から入手することができた!! まだまだ開発途上ということで、システムやストーリーなど不明な部分は多いが、現時点で判明している事実をありのままに報告するぞ。まずは主人公の分身となるプレイヤーキャラだ。ポリゴンで構成されたキャラクタはちよつとコミックな印象を与える3人1体のおサルさん。このメンバーがプレイヤーキャラの全員というわけではなく、彼ら以外にもまだまだ登場してくるとのこと。期待しよう。

ユニークなポリゴンキャラクタのワンダーワールド

リュカ

動物好きで、森のなかを探索するのが大好きな、タツマイリ村の元気&好奇心120%の少年

クセのありそうな  
キャラクターが大集合!!プレイヤー  
キャラクタなぞ ぎょうしやうにん  
謎の行商人和サルサ

おサルのサルサとコンビを組み町から町へと渡り歩く謎の行商人。何を売っているのかも謎に包まれている

ダスター

昼間はグーグー寝て、夜目覚めて働きに出るちよつと変わった若者。いつも眠たそうにしている

ジャンルいろいろ本家本元のタイトルを7連発!!

# 任天堂

アクションからRPG、シューティングとゲームのジャンルを制覇するように、任天堂が'97年に発売を予定しているタイトルを徹底追求!!



# てき み かた 敵も味方もうせのあるキャラクタばかり

プレイヤークャラに限らず、町の人やモンスターなど『MOTHER 3』に登場するキャラクタはすべてポリゴンで表現されている。今回の取材では動いているキャラ

## まち じゅうにん 町の住人たちは個性たっぶり!!

のほの住人のグラフィック（もちろんポリゴン）と基本設定のみ人々の設定を見るかぎり「フツ」の人は存在しないんじゃないかと思えてくる。個性アリアリのキャラクタが『MOTHER 3』の世界には溢れているのだよね。

プレイヤークャラクタを影になり日向になり助けてくれる（いつも助けてくれるばかりならいいんだけど）町の住人は、個性たっぷり。主人公の冒険にどのように絡んでくるのか興味は尽きないところだが、今回の取材で判明した

タツマイリの村の太郎に暮らす大金持ち。容姿から察すると、意地悪そうな雰囲気があるけど…

体力自慢の筋肉隆々男。村のヨサク選手権（力自慢コンテスト）のタイトルホルダー。森のなかで走る姿をよく見かける

## まち のひと々 People

## ほんとう つよ 本当に強いのか変テコなモンスター

『MOTHER』シリーズに登場するモンスターは、外見から強さ（弱さ）を推し量れない奇妙な姿が特徴だった。今回の「3」でグラフィックがポリゴンになってもその伝統（？）は受け継がれているみたい。モンスターの姿からは動物をイメージさせるものがあるが、こんなモンスターと戦うのか!

クウラフチブルーで働く美人ウエイトレス。子供は相手にしないオトナのオンナって雰囲気だ

世界に数々の発明品を発表してきた天才科学者。もしかしたら、マッドサイエンティストかも…

## モンスター Monster

生態や性質、大きさなどは謎のベールに包まれている。哺乳類であることだけは判明

モンスターのクセに抜群の演技力を持つ。好物はやっぱりバナナ

## オット

伏せている時はワニそっくりだけど、4本の足で立ち上がると紛れもなくモンスターの姿になる

## エミグレ

## オランガ

## コロビー

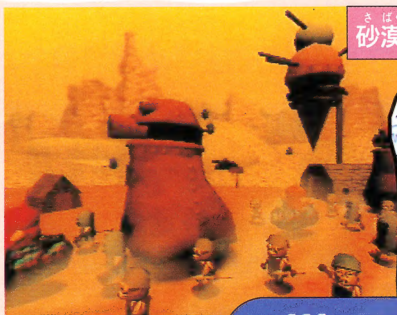
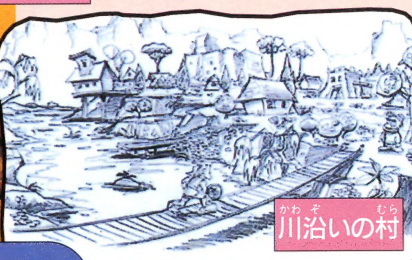
丸い胴体（頭を含む）を利用してコロコロ転がりながら移動していく

## フキール

主に水辺に生息するモンスター。名前同様に容姿も人を見たようなおもしろさを持つ



〇軍隊を相手に冒険するのだろうか?


 〇冒険の途中で立ち寄るのかな? 早く  
 画面上で見てみたいよね


川治いの村

世界


 〇社交場クラブチチー  
 子供は入れるのかな

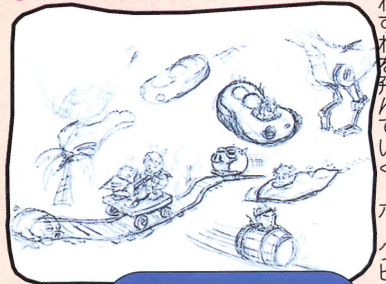
クラブ チチー



タツマイリの村

〇町のなかの建物もポリゴンで表現されている

〇イロイロな乗り物が登場しそうだよね



乗り物


 〇〇ポークビーンを訳すと「プタ  
 豆」。確かに豆のような形だね

ポークビーン


 冒険の世界を広げる  
 乗り物もいろいろある

ーン」だ。その飛行の原理は不明だが、冒険の途中で長い距離を移動する時に大いに役に立ちそうな乗り物だね。その他にも、イロイロな乗り物が『MOTHER3』には登場すること。

 時代不詳の  
 不思議な世界

どこことなく西部劇を思わせるタツマイリの村に、バンドの生演奏で賑わうチチーなど、明らかに

『MOTHER』の世界といえは「少年」たちが「現代」を舞台に冒険を繰り広げるというのが、お約束だったけど、「3」ではちょっと様子が変わってきた。舞台はこ

の時代がハッキリと特定できないし、プレイヤーキャラクタの中にオジさんがいるんだ。新しい『MOTHER』を予感させる冒険の舞台のナゾを解きあかそう。

前作までの世界とは違うよね。さらに、砂漠を行軍しているナゾの軍隊。兵隊が取り囲んでいる巨大な壺のような物体は戦車のようなし、その空中に浮いている巨大なアイスクリームは一体ナニ? いつの時代でどんな文明なのか特定できない奇妙な世界が、『MOTHER3』の世界なのだ。

 大人(オヤジ)もいる  
 プレイヤーキャラクタ

少年の純真な好奇心から物語がスタートしていった『MOTHER3』シリーズ。「3」になって、この図式がちよつと変わりそうなのが感ずる。今回の取材で判明したプレイヤーキャラクタのうちタスターと謎の行商人は明らかに大人。特にチョコビ髭を生やした謎の行商人はオヤジといっても差し支えない。このプレイヤーキャラクタの設定から、新しい『MOTHER3』が見えてきそうだね。

プレイヤーキャラクタ



タスター



謎の行商人



リュカ

 テスベラード・クラッシュ・  
 マンボ・カンボ(D・C・M・C)

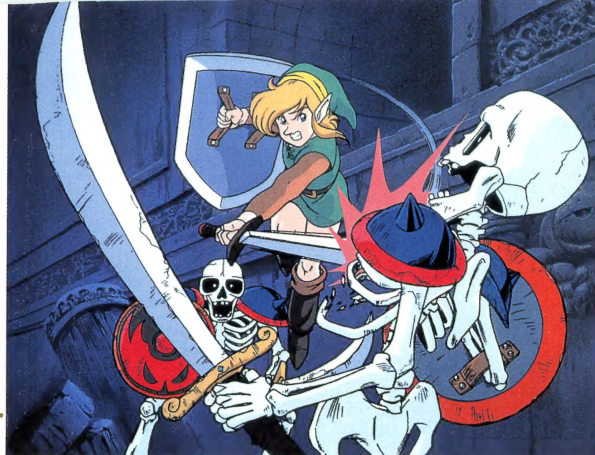

??????

今までのシリーズからかなり趣が変わった『MOTHER3』だが、シリーズでおなじみのキャラクタが消えてしまったわけではない。各ページでちよちよこ顔を出しているあの人も登場してくる。えっ名前や? 木星さんや? 金星さんや? なんだつけや?

〇ファンなら誰だか分かるよね!!

 シリーズおなじみの  
 キャラクタも登場!!





かい はつじょうきよう  
**開発状況**

はつばい び み てい  
**発売日未定**

かかく み てい  
**価格未定**

DD対応  
**N64**

アクションRPG  
容量未定

未定

未定

未定

?

ジャンプするリンクをこの目で見よ!!

# ゼルダの伝説64 (仮称)

## オープニングムービー

N64で未だにRPGが発売されてい  
ない現状を打破するため、任  
天堂が送りだすRPGは、みんな  
もよく知っている『ゼルダの伝説』  
シリーズだ。ソフトの開発も順調  
に進められ、フィールド上を動き

回るリンクやモンスターとの戦  
シーンも確認することができた。  
さらに、ゲームの顔ともいえるオ  
ープニングデモの画面写真の入手  
にも成功。N64になり生まれ変わ  
った『ゼルダの伝説64』を探つて  
いくぞ。

オープニングで気づくのが、ト

ライフォース。ダンジョンのなか  
で妖しく浮かび上がる3つの三角  
形のトライフォースは、シリーズ  
の象徴。そのトライフォースが主  
人公リンクの楯にもデザインされ  
ている。今回もトライフォースを  
巡る冒険が物語のメインテーマと  
なるようだね。

## オープニングに 伝説のトライフォースを発見!!



ミントのホースをめぐる新たな冒険が今幕を開く!!

発売はDDでなくROM!?

『ゼルダの伝説64』は64DD  
ソフト第1段と思われていた  
が、今回の取材中に、ROMで  
発売する可能性が任天堂内で  
検討されているとの情報をキ  
ヤツチした。現段階ではどち  
らで発売するか断言できない  
そうだが、もしROMで発売さ  
れた場合、64DDでは新しい  
シナリオやマップのデータを入  
れて、『ゼルダの伝説64』を  
いつまでも遊べるソフトにし  
たいと語ってくれた。



○ポリゴンで空間が作成されているので、カメラを自由に移動できる



360度、自由

視点切り

ポリゴンで構成されているから



冒険を界世のム

か換えてゲ

○建物の死角から突然モンスターが襲いかかってくることもありそうだな



360度の全空間を移動できるようなったことで、気になるのは力

ポリゴンの使用で世界が立体的になる

『ゼルダの伝説64』では、N64の能力をフルに発揮して、グラフィックや空間をすべてポリゴンで表現しているんだ。主人公のリンクやモンスターはいずれに及ばず、冒

360度の全空間を移動できるようなったことで、気になるのは力

ポリゴンの使用で世界が立体的になる

『ゼルダの伝説64』では、N64の能力をフルに発揮して、グラフィックや空間をすべてポリゴンで表現しているんだ。主人公のリンクやモンスターはいずれに及ばず、冒

# 3D空間で 立体的になった新たな冒険の舞台を探索



『ゼルダの伝説64』の世界をリンクが冒険すると考えると分かりやすいよね。3Dの空間(フィールド)を自由に動き回れる新しいリンクの冒険の舞台を紹介していこう。

## 3D空間を利用した 謎や冒険が始まる!!

冒険の空間が3Dになったことで、『ゼルダの伝説』シリーズおなじみのナゾやダンジョンの仕掛けも当然変化してくる。建物の裏に秘密の通路があったり、ガケから飛び下りることで今まで行けなかった所に行けたりすることが想像できるよね。今回の取材では、残念ながらどんなナゾや仕掛けが施されるのか判明しなかったが、3Dの立体的な空間ならではのイロイロな仕掛けを解かなければならなくなるだろう。

### フィールド

御度歩き回れるので、フィールドで迷子になってしまうんじゃないかとちょっと不安になる。また、空からのモンスターの襲撃にも注意しなければならぬだろう。



### 街の中

すべてポリゴンで構成された町のなかには、かなり広そう。道がイロイロと入り組んで、迷路のようになっている町もあるかもね。もちろん家のなかに入ることもできる。



### 洞くつ

ダンジョンの代名詞はヤツパリ洞くつ。『ゼルダの伝説64』でも洞くつは頻りに出てくることだろう。今回はダンジョンのなかに坂道とかもあるのだらうか?



### 建物の中

建物の内部がダンジョンになっていることもあるはず。通路などの逃げ場のない空間ではなれるべくモンスターに遭遇したくないものだが、そういうわけにはいかないよね。



## 3Dのゲーム空間のなかを進む!!



# 滑らかな動きの リンクとモンスターのアクションを追求!!



ご存知「ゼルダの伝説」はアクションRPGだから、やっぱりリンクやモンスターのアクションは気になる。リンクの得意な

## これがリンクの 基本アクションだ

今回の取材で明らかになったリンクのアクションは左の4種類。剣を使った攻撃アクションに「縦斬り」と「横斬り」の2種類があるところに注目。威力としては「縦斬り」のほうが強そうだけど、「横

斬り」なら複数のモンスターを一気に倒せそうだな。また、「横斬り」が進化すれば「回転斬り」も可能になりそう。

さらに、今回もつと取材班の目を引いたのが、リンクのジャンプする姿。今まではちよつとした段差さえ跳べなかったリンクだけど、これで高低差のある場所にジャンプで進めるかもしれない。

## 歩くときは無防備



○歩くときは剣を鞘に収めた状態になるようだ

## モンスターもフルボリゴン!!

リンクの行く手を遮り、しつこく嫌らしい攻撃をしかけてくるモンスターもすべてボリゴンで構成されている。リンクに負けず劣らず、モンスターたちが多彩なアクションを繰り出してくるぞ。今回の取材で確認できたのは、左の2体のモンスターだけだが、これ以外にもまだまだ難敵、強敵が登場してくること。どんな敵が登場するのか楽しみ!

## スタルフォス

剣を武器に、楯の防御まで備えているスタルフォス。前作ではボスキャラとして登場してきたが、はだして「ゼルダの伝説64」ではどうなるか? 倒しても倒しても起き上がってくるしつこさは今回も健在なのだろうか?

○複数のスタルフォスに取り囲まれた!! モンスターに囲まれると倒すのが厄介だ



## アイアンナック

メタリツクに妖しく光り輝くボディを持ったモンスター。不思議な軌跡を描いて振り下ろされる剣の破壊力に注意が必要。パワーがありそうなので、1発のダメージが堪えそう。

○○初登場のモンスター、アイアンナック 強さはいかほど?



○スムーズな動きが恐怖心を駆り立てる

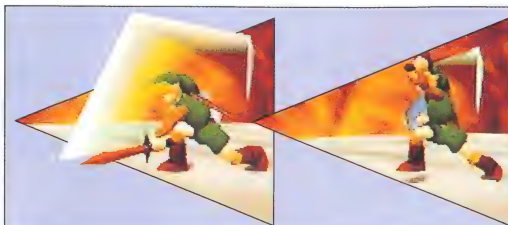
## 走る

左手に剣を持ち、いつでも攻撃に移れる状態で走ることができるようだ



## 縦斬り

振り下ろす剣の軌跡が美しく空を斬る。低空を飛びモンスターなら、「縦斬り」で倒すことができそう



## 横斬り

モンスターを真横に真っ二つに斬り裂く!! 攻撃範囲が広いのでモンスターもタジタジ!

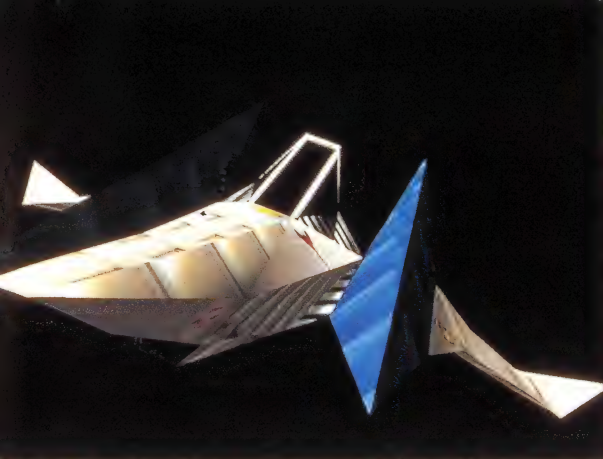


## ジャンプ

リンクの新アクション。上空の敵に攻撃するときだけでなく、ちよつとした段差なら跳び移れるだろう







かい はつ じょう きょう  
**開発状況**

がつ はつ ばい よ てい  
**4月発売予定**  
価格未定

N64 シューティング  
96M  
バックアップ(最大数未定)  
最大4人同時プレイ可  
振動バック対応



せんかいのうりよく いちじる こうじょう  
アーウインの旋回能力が著しく向上

# スター フォックス64



〇〇〇プレイヤーの戦闘フィールドは、空中、宇宙、地上の3つ 地上は「スターフォックス64」で初めて登場するフィールドだ

去年の年末に開催された「NINTENDO 64 スペースワールド'96」に出展されて以来、情報が途切れていた『スターフォックス64』の最新情報を、任天堂から直接入手してきた。二転三転していた発売日も4月でほぼ決まり、やとわれ遊撃隊の出撃まであと3カ月に迫ってきた。今回の取材では、今まで謎に包まれていたシステム部分を追求。まずは、飛行ルートのシステムの情報だ。



●レーダーを見ながらフライトせよ



レーダー内で自機は常に中心に表示される。敵機との高度差は色で識別できる

**360度ステージではレーダーを頼りに飛行**  
前作までは、広大な大空、宇宙を自由に飛行できるといっても、半ば強制スクロールで、飛行コースも決められていた。しかし、今回、『スターフォックス64』には、360度自由に飛び回ってミッションをクリアしなければならぬステージの存在を確認できた。画面右下のレーダーと前方の視界だけを頼りに、敵と自機の位置を判断して戦闘を繰り広げていく。本物のパイロットのような飛行システムになっているんだ。



●分岐ルートを探し出すためには、特定の場所で特定の動作をする必要がある

**秘密のゲートはどこだ**



●分岐を探し出すのもゲームの楽しみの1つだ

**ワープや隠しルートでフライトエリアが変化**  
広大なスペース空間でミッションをクリアゲームを進めていく過程で、さまざまなルート分岐が用意されている。ルートの分岐は、単純に進む方向が枝分かれしているのではない。ルートポイントやワープポイントを、広大な空間の中から自分で探し出していかなくてはならないのだ。



●プレイヤー画面の左下にあるレーダーを利用しよう



**背後からの接近が勝利の基本テク!!**

●地上の障害物を利用してライバルを振り切れ

**最大4機が入り乱れ熱い戦いの対戦モード**  
『マリオカート64』にもあつた4人同時対戦が『スターフォックス64』でも可能になった。360度の広大な空間で、最大4つの機体が入り乱れて華麗な空中戦を展開することが出来る。自機とライバルの位置関係をレーダーで把握して、相手の背後をとることが、撃墜王への近道となることだろう。



●今回新たに登場した最新  
鋭地上戦闘機。キャタピラ  
を装備して、どんな荒地  
でも進軍することができる



タンク



アーウィン

●宇宙空間も惑星の上空も  
飛行できる高性能飛行機  
前作よりも性能が大幅にハ  
ワーアップして登場

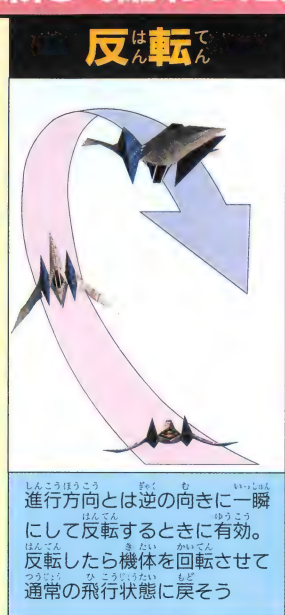
『スターフォックス64』に、地上  
戦もあるというのは、もうみんな  
知っているよね。空中戦ではアー  
ウィンを、地上戦ではタンクを操  
縦する。両方のマシン特性を理解  
しないと、ミッションのクリアは  
不可能。そこで、ここではアーウ  
インとタンクの操縦特性について  
取材で明らかになったポイントを  
解説しよう。



## アーウィンに新しく備わった2種類のフライトテクニック



●急上昇から背面飛行のまま水平飛行に移行しての旋回が可能



反転

進行方向とは逆の向きに一瞬  
にして反転するとき有効。  
反転したら機体を回転させて  
通常の飛行状態に戻そう



●機体を急上昇させて、1回転の宙返り  
まるでアクロバット飛行



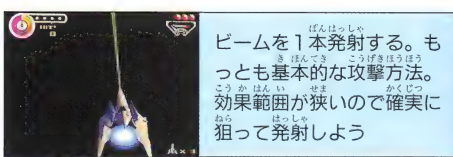
宙返り

敵に背後をとられた時にうまく  
利用すれば、敵の背後に入り  
込め一気に形勢を逆転する  
ことができる

新テクニックで  
敵の攻撃を回避せよ

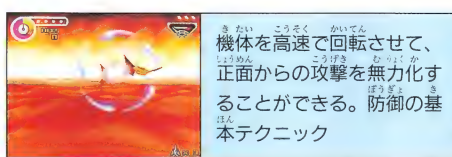
今回のアーウィンは、前作から  
著しく飛行性能が向上したことに  
よって、2つの飛行テクニックが

新たに加わった。1つは、曲芸飛  
行的な宙返り。もう1つは、急上  
昇から宙返りはせずに、180度方向  
を変える反転だ。どちらも、敵の  
追撃をかわしたり、敵の背後をと  
るときに有効な飛行テクニックと  
なることだろう。



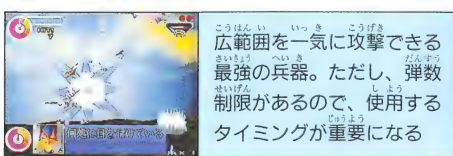
ビームを1本発射する。も  
っとも基本的な攻撃方法。  
効果範囲が狭いので確実に  
狙って発射しよう

シングルビーム



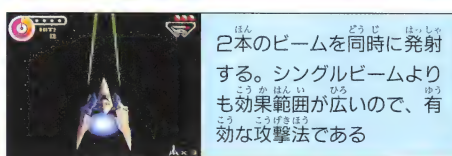
機体を高速で回転させて、  
正面からの攻撃を無力化す  
ることができる。防御の基  
本テクニック

ローリング



広範囲を一気に攻撃できる  
最強の兵器。ただし、弾数  
制限があるので、使用する  
タイミングが重要になる

ボム



2本のビームを同時に発射  
する。シングルビームより  
も効果範囲が広いので、有  
効な攻撃法である

ツインビーム

従来のテクニック&  
攻撃も使用可能

新たな飛行テクニックだけが目  
につくところだが、前作までの飛  
行テクニックも忘れてはいけな  
い。敵のミサイルを瞬間でよける  
リングは今回の戦闘でも大いに役  
立ってくれる。また、攻撃方法も  
前作のビーム（シングルとツイン  
の2種類）とボムが基本となる。



攻撃



ジャンプ



ローリング

●これ以外の攻撃についてはナゾ！

●ミサイルをよける以外に段差を乗り越えられる

●くるんと1回転して正面からの被弾を避けられる

地上戦の侵攻は  
タンクで撃破!!

タンク操縦のポイントは、ロー  
リングとジャンプの2つ。どちら  
も敵のミサイルをす前で回避す  
るときに、絶対に必要になってくる  
テクニックだ。





緊急発進!! アーウィンに飛び乗って出撃せよ!!

## スクランブル発進!!

プレイヤーは、コーネリア軍に雇われた「スターフォックス」(やとわれ遊撃隊)のメンバー、フォックスを操り戦闘に参加することになる。コーネリア軍と対峙しているのは、悪の帝国アンドルフ軍だ。宇宙から地上や惑星上空へと、コーネリア軍の最前線に配備される「スターフォックス」には、アンドルフ軍の精鋭部隊が待ち構えているのだ。



## 集中砲火をくぐり抜ける

前方に敵飛行編隊を発見!! 戦闘配置につけ!!



アンドルフ軍の軍事拠点を撃破していくのだ!!

## コーネリア軍 やとわれ遊撃隊

「スターフォックス」のメンバーは4人。プレイヤーが操縦するフォックス以外の3人のアーウィンは、プレイヤーの僚機として、戦闘を援助してくれる。また、戦闘のアドバイスをしてくれたり、時には助けを求めてきたりする。メンバーを失わないように、助け合いながらミッションをクリアしていくのだ。

### スノッピー

プレイヤーにしばしば SOS 信号を送信してくる。ちよつと頼りないが、敵の情報に精通している

### フォックス

プレイヤーが操作するキヤラクタ。戦闘の腕前は、プレイヤーのテクニックにかかってくる

### ペッピー

戦闘中にプレイヤーがモタモタしているとき、飛行テクニックについてのアドバイスを送信してくれる

### ファルコ

いつも沈着冷静で、通信時のセリフもいたってクール。パイロットとしての腕前は折り紙付き

# VS.



敵要塞の障害物も厄介なシロモノだ!!



アンドルフ軍の戦闘機が凄まじい!!

## アンドルフ軍

の情報をキャッチした。やとわれ遊撃隊! 同士の空中戦が展開するステージもあるのだろうか!

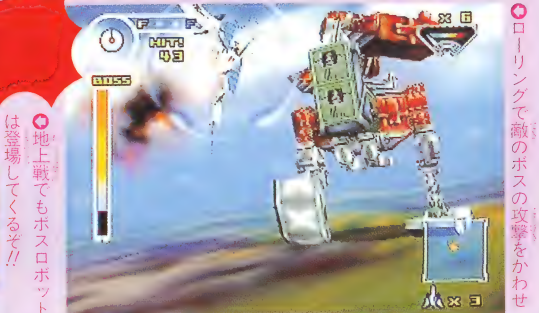
「スターフォックス」が立ち向かう拠点には、常にアンドルフ軍の防衛部隊が待ち構えている。防衛網を突破した奥にいる巨大なボスロボットの攻撃をかわせ



ミサイルを連続して撃ち込んでいくのだ!!

## 巨大ロボット出現

この情報の送るケロ!



地上戦でもボスロボットは登場してくるぞ!!

ローリングで敵のボスの攻撃をかわせ





ねん ない はつ ばい よ てい わ だい さく だい つい せ き  
**年内発売予定の話題作を大追跡!!**

# 任天堂新作 アラカルト

ねん ない にん てん どう はつ ばい  
 年内に任天堂から発売さ  
 れるN64タイトルをまと  
 めて紹介!! まだまだ  
 イロイロあって目移りし  
 ちやいそうだね

○ヨッシーの腕が羽根になって飛んでいる!!



**段ボールの世界を  
 ヨッシーが飛び回る**  
 手描き感覚のフィールドを、ヨ  
 ヂシーが駆け回るアクションゲー  
 ムの第2段。N64になって背景グ  
 ラフィックの手描き感覚もより一  
 層磨きがかかり、制作も順調に進  
 んでいるようだ。今回は、ダンボ  
 ルで作られたフィールドや、羽  
 根が生えて飛び回るヨッシーなど、  
 新しい要素もふんだんに加わり面  
 白さが一段とパワーアップするこ  
 と間違いなし!!

開発状況 ?%

発売日未定  
 価格未定

N64	アクション 容量未定
	未定
	未定
	未定

## ヨッシー アイランド64

(仮称)

ヨッシーに  
 羽根が!!



○普段は左の写真のよう  
 に腕なんだけど...あらまあ、  
 腕が羽根になってる!? ヨ  
 ヂシーに何か起きたのか?



○ヘイホーがクルク  
 ルと木の周りを回っ  
 て通せんぼしている  
 ヨ〜! 助けて!!



○ヨッシーの可愛ら  
 しいアクションも序々  
 にできあがりつつある  
 早く実際にヨッシーを  
 動かしてみたいね

何かが隠されていそうな予感!?

うっひゃ〜!! ヘイホーがいつばい!!

タマゴは攻撃アイテムだよ



○エッチラ、オッチラと登った先の小屋には何があるのかな?

○ダンボールのステージをタマゴといっしょにヨッシーが進む!!

©Nintendo ※画面はすべて開発中のものです



# N64

せん こくじゅうだん あんぎゃ  
**全国縦断64行脚**  
 京きと編へ任ん天々堂々

にんてんどうしんさく  
**任天堂新作アウカルト**

かい はつ しん こう ちゅう  
**開発進行中...**



〇星のボードに乗ったカービィが空中を滑降!! きっとレースゲームっぽいシステムになるんだろうね

**ボード感覚でスピード&スリル**  
 なかなか全体像が見えてこない『カービィのエアライド』。今回の取材でも内容についての詳しいコメントは聞き出せなかった。画面写真を見る限り、遊園地感覚でプレイできる新しい種類のゲームになりそうな予感はあるのだが…

**ボード感覚でスピード&スリル**

もうちよつと待っててネ!!



**開発状況** ?%

発売日未定  
 価格未定

N64	レース 容量未定
	未定
	未定
	未定

## カービィのエアライド

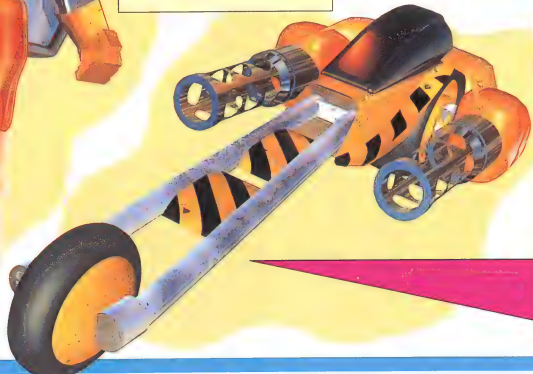
(仮称)



〇キャップを被ったカービィがフィールドを飛び跳ねるのだろうか?

### J・ボム

パワフルなロケットで空中高く舞い上がり、時速500キロ近い速度で空中からダイビングしながら落下する。建造物を木々端みに破壊できるぞ!!



**未発表だった2種類の破壊マシーンが判明**  
 発売まであと2カ月となった『ブラストドージャー』を待っているファンにビッグなお知らせ!! ソフトの価格が、ナ、なんと6800円に値下げされたのだ。お小遣いの関係で購入をあきらめていた人も、この価格ならなんと手が出せそうだよね。

**開発状況** ?%

3月21日発売予定  
 6800円

N64	アクション 64M
	バックアップ(最大数未定)
	コントローラバック対応

## ブラストドージャー

### バリスタ

高速で移動しながらミサイルで建造物を破壊していく。ただし、ミサイルの数に限りがあるので、ステージ途中での補給を忘れずに



\$68625

〇建物をガンガン破壊してトレーラーの進路を確保せよ!! 一瞬の躊躇も許されない

**ちよつと残念…発売が夏まで延期**  
 任天堂が発売する'97年最初のソフトと思われるのだが、ここに至って発売が急ぎょ夏に延期になってしまった。『スターウォーズ』にはちよつと悲しいお知らせだけど、ゲーム自体はほぼ完成しているとのことなので、今しばらくの辛抱だ。

〇楽しみは夏まで待っておいナメ

**開発状況** ?%

発売日未定  
 価格未定

N64	アクション 96M
	バックアップ(最大4)

## スターウォーズ

シャドウズ・オブ・ジ・エンパイア





開発状況

90%

名古屋ドームを加え発売を待つのみ!

3月14日発売予定

9800円

N64

野球  
96M

最大2人同時プレイ可  
コントローラバック対応

# 実況パワフル プロ野球4

○N64によって生まれ変わった「ハワプロ」は、「すべてがパワフル!!」



スーパーファミコンでシリーズを重ねてきた『パワプロ』が、舞台をN64に移して新たなスタートを切る。これまでもグラフィックやデータの刷新、サクセスモードの導入と、パワーアップし続けてきた『パワプロ』だが、このN64版のパワーアップ振りはさすが

ひとあしきき  
一足先に'97年度プロ野球開幕!!  
N64版『パワプロ』の魅力を追求める

にハンパじゃないノグラフィックはもちろん、操作システムやゲームモード(特にサクセスモード)でのこだわり、開発チームのやる気をひしひしと感じられる。今回はSFCシリーズとの違いを中心に、最新サンプルROMでその魅力を追求。疑問点をコナミへ直撃インタビュー



「パワプロ4」をプレイしてみても、疑問に感じたことなどをヒツアップ。『パワプロ』ファンに成り代わり、「そこが知りたい」というポイントを直撃インタビュー。おなじみ、開発プロダクション「タイヤモンドヘッド」ティレフター・赤田勲さんと、KOE大阪開発部副主事・藤岡謙治さんに、詳しく解説していただいた。

そこが知りたい!!  
シナリオモードがないのはなぜ?

まずはゲームモード。やけにスッキリしていると思ったら、前年の名勝負を再現するシナリオモードがなかった。シナリオモードは、あえて切りました。今回は選手データを反映したので、昨年の試合が想定できない場合が多いんです。これまではこの選手は何塁にいて、この選手は使われてないとか全部設定していたのですが、今年はFAなどで移籍が激しく、おなじシチュエーションは不可能なんです。設定だけでもつてくるとか考えたんですが、時間的余裕がありませんでした。そのかわり、他のモードに力を注いでいます。要望が多ければ復活させるつもりです。



# ゴエモン

攻撃の要『パワプロ』 守備の要『ゴエモン』

『実況パワフルプロ野球4』と『がんばれゴエモン5』の開発チームに突撃取材 / N64の可能性に挑戦する熱い男たちの眼差しは輝いていた!!



●実際の比率に限りなく近づけられたスタジアム  
新ドームでのプレイも可能に



●打席によってアングルが左右に変化  
投打の駆け引きがさらに奥深く



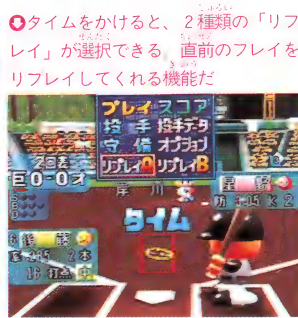
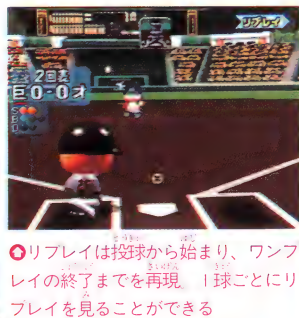
●打席によってアングルが左右に変化  
投打の駆け引きがさらに奥深く

独特のシステムを持つ投球・打撃画面は、右打者・左打者でアングルが移動、右打者対左投手などの戦略性がアップしている。また、各スタジアムはグラフィックはもちろん、選手との比率も実際のものに限りなく近づけられ、よりリアルなプレイ感覚を味わえるようになっている。本年度から使用される大阪・名古屋のドーム球場も完璧に再現されているぞ！

## 迫力のプレイ画面



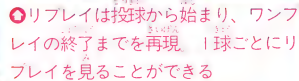
●リプレイや観戦モードでは、通常の試合をプレイするのとは違うアングルを楽しめる



●タイムをかけると、2種類の「リプレイ」が選択できる。直前のプレイをリプレイしてくれる機能だ

## アングルもグルグル変化

●打球とランナーを交互に追いかけるカメラワークが新鮮



●タイムをかけると、2種類の「リプレイ」が選択できる。直前のプレイをリプレイしてくれる機能だ

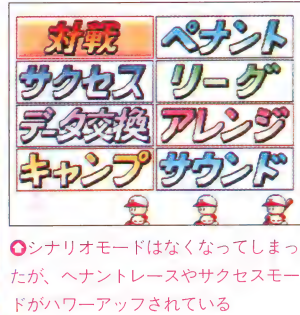
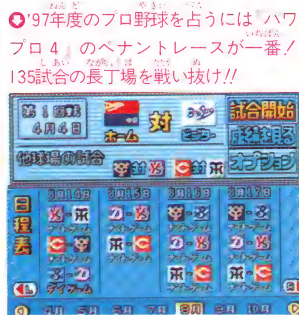
## アングルもグルグル変化

●カード移動でカーソルが傾くため、変化への対応が少々難しくなっている



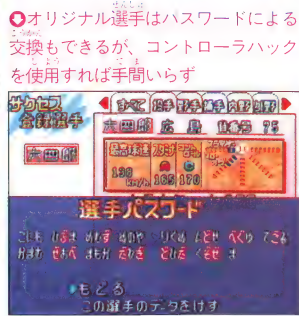
●タイムをかけると、2種類の「リプレイ」が選択できる。直前のプレイをリプレイしてくれる機能だ

## だ円形のミートカーソル



●'97年度のプロ野球を占うには「ハワプロ4」のペナントレースが一番！135試合の長丁場を戦い抜け!!

## 充実のゲームモード



●オリジナル選手はパスワードによる交換もできるが、コントローラバックを使用すれば手間いらず

## データ交換も可能



○野手などの操作をセミオートなどに変更することも 初心者・苦手な人向け

もどる	もどる
オート/バファル	オート/ぶつろ
オート/つよい	オート/よわい
マニュアル	マニュアル
オート/ぶつろ	オート/バファル
全表示	ローグオン
見せる	見せない
見せない	見せる
セミオート	セミオート
セミオート	セミオート

○コントローラはA、Bタイプ、さらに3Dスティックと十字キーを選択できる



操作方法はN64のコントローラに合わせてアレンジされているが、基本的には前作までのシステムを継承している。多くのボタン操作や3Dスティックに最初は戸惑うかもしれないが、慣れれば戸惑うこともない。プレイできる。十字キーを使用する設定にもできるが、やはり3Dスティックに慣れてほしい。

複雑な操作も慣れれば爽快！  
3Dスティックならではのプレイ



○小回りは利くが、逆効果になることも... 慣れるしかない！

○コースや変化球に素早く対応できるが、真意で捉える微妙な調整が難しい



○慣れると、とっさのコース変更や微妙なコース指定もお手のものになる

3Dスティックに慣れよう

3Dスティックの長所は、十字キーに比べてレスポンスがいい点。ただし、これだけ倒すとこれだけ動く...といった部分は、とにかくプレイして感覚をつかむしかない。慣れれば、十字キーよりも気持ちよくプレイできるはずだ。

## 攻撃側

### ランナーの操作

### バッターの操作

#### ●全ランナーの進塁・帰塁

○ボタンユニットの△ボタンが全ランナーの進塁、▷ボタンが全ランナーの帰塁となる。また、△と▷を同時に押すことで、進塁・帰塁中の全ランナーを一時停止させることができる。停止後に再び△もしくは▷で、全ランナーが進塁・帰塁を開始する。



#### ●全ランナーの進塁・帰塁

Aボタンが進塁、Bボタンが帰塁。ランナーを単独で走らせる。

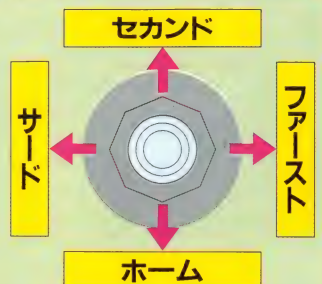
#### ●指定ランナーの進塁・帰塁

を行う場合 3Dスティック

3Dスティックを右図のように倒し、AかBボタンを押すことで、対応する指定塁にランナーが進塁・帰塁する。

#### 十字キー

十字キーを使用する場合も、塁の対応は3Dスティックと同じ。上下左右でそれぞれの塁指定を行うことになる。



#### ●ミートカーソルの切り替え

Rトリガーを一回押すと「強振」に切り替わる。もう一回押すと通常に戻る。「強振」はカーソルが極端に小さくなりミートしにくい、打球が通常より強くなる。



#### ●ミートカーソルの移動

3Dスティックを倒した位置にカーソルが移動する。3Dスティックをニュートラルにすると、カーソルは初期位置に戻る。

#### 十字キー

十字キーを使用すると、カーソルは移動させた位置に停止する。L、Zトリガーで初期位置に戻すことができる。

#### ●バント



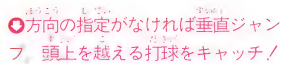
○バントで高さ・矢印で転がす方向を決める



実況パワフルプロ野球4

こんなテクニクも……

そこが  
知りたい!  
投・打・走・守  
それぞれのコツ



**ファインプレイはAボタン**  
捕球時にAボタンを押すことで垂直ジャンプ、3Dスティックで方向を指定すれば横つ飛びのダイビングキャッチができる。華麗なるファインプレイもプロの条件。

☆方向を指定すればダイビングキャッチ ファインプレイの基本!?

# 守備側

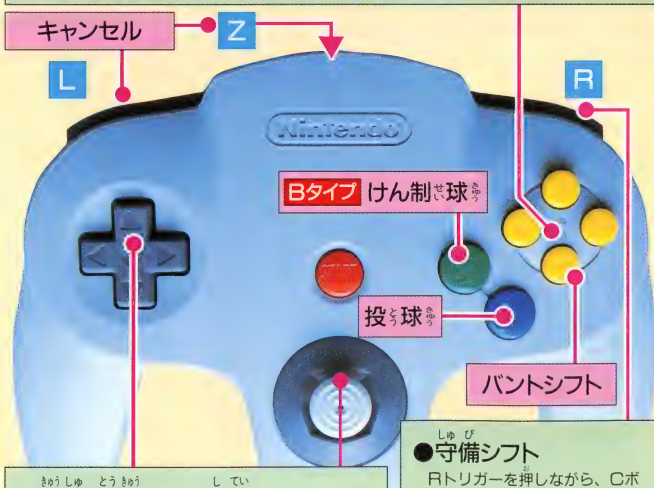
## ピッチャーの操作

外野で打球をキャッチした場合、Rトリガーによって中継選手への  
打球ができる。もちろん、それぞれの壁にダイレクトで打球すること  
も可能だ（「打球」を参照）。距離が長いと球速が落ちてしまうので、  
中継を利用して素早い打球を行うように心掛けよう。



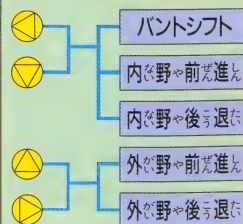
日タイプの場合、送球時の塁指定にも使用。「ランナーの操作」の塁指定を参照。

コントローラタイプをAタイプに設定した場合、Cボタンユニットはけん制球の投球となる。▷、△、◁が、右のようにそれぞれのモードに対応している。



日タイプの場合は、けん制球の塁指定にも使用。塁  
の対応は「ランナーの操作」の欄と同じだ。

Rトリガーを押しながら、Cボタンユニットの各ボタンで守備シフトの切り替えができる。





# 野手32人! 投手20人!!

## 大好評「サクセス」モードも 投手追加でさらに楽しく!!

ドラフトで入団し、一軍選手としてプロ野球生活のスタートを切る新人選手。練習によって能力を鍛え、試合に出場して実績を上げ、3年以内に一軍昇格を目指すのがサクセスモードだ。一軍昇格を果たせばオリジナル選手として登録でき、他のモードで起用すること



○出身を「他球団」にすると、かなり年齢が上がる。どこからきたのか気になるころ



○趣味や自分の呼び方などを決め、いよいよスタート。一軍目指して練習開始だ!

すべて 投手 野手 捕手 内野 外野

ファミ 阪 神 背番号 80

ミット	パワー	走力	肩力	守力	守備	位置
109	10	11	7	—	—	—

右投右打 スタンドバード

対左投手○

チャンス○

○登録選手の数が大幅増加。オリジナル選手だけでチームを組むこともできる!

現能力

ミット	パワー	走力	肩力	守力
71	8	8	8	10

能力アップ後

ミット	パワー	走力	肩力	守力
71	8	8	8	10

取得ポイント

ミット	パワー	走力	肩力	守力
10	0	20	0	0

打撃時のミートカーソルサイズ

○練習で得たポイントによって、さまざまな能力をアップさせていく



○試合に起用されたら、好成績をあげて監督やコーチに認めてもらえるように頑張ろう

ファミ 1年 背番号 80

ミット	パワー	走力	肩力	守力
71	8	8	8	10

2月 1週

下半身 筋力トレーニングをします

○開幕戦やキャンプといった期間で、練習メニューが変化。効率よく練習するように

## 練習を重ねて能力アップ

基本的には、とにかく練習を重ねて筋力や敏捷などのポイントを稼ぎ、打撃パワーや守備力といった能力値を上昇させていく。キャンプや自主トレなど、期間によって練習メニューが変化し、コンディションによってメニューの「故障率」も上下する。試合に起用されたら、その試合での成績が能力アップにつながることも。

## そこが知りたい!! 名コーチの役割は?

大幅にパワーアップを果たしたサクセスモード。今回は監督の他にコーチが4人もいる。このコーチたちの役割は...? 「コーチの役割は、全部いろいろ違います。例えば投手コーチは2種類(速球派・変化球派)いますが、片方がかりやがよくても、片方がスネるんですよね。両方とも、ある程度機嫌をとつ

## 監督、コーチの評価は?

監督やコーチの評価は、一軍昇格の重要な要素。練習メニューや試合での成績などで評価が上下する。ファミではコーチの人数が4人に増加。野手ならば打撃コーチと守備コーチ、投手は速球コーチと変化球コーチ、そして育成コーチとコンディショニングコーチが共通して存在する。特に打撃と守備などのコーチは、反目しあっていることが多い。



○ファミでは監督1人、コーチ4人、チームメイトがキミを評価する

ファミ 1年 背番号 80

ミット	パワー	走力	肩力	守力
71	8	8	8	10

6月 1週

打撃コーチの評価が下がった。守備コーチの評価が上がった。監督の評価が上がった。

○一方のコーチの評価が下がると、マズイことに...

ファミ 2年 背番号 80

ミット	パワー	走力	肩力	守力
109	10	11	7	—

8月 4週

ファミは、ヤジウ打撃コーチの言うことばかり聞いていたようなね。ここが日本本ということ、忘れていたよ。な。

○どちらのコーチの意見に従うのか。決断を迫られるイベントもある

ファミ 2年 背番号 80

ミット	パワー	走力	肩力	守力
109	10	11	7	—

2月 3週

打撃コーチと守備コーチなど、方針が異なり対立している場合が多い

○打撃コーチと守備コーチなど、方針が異なり対立している場合が多い



どうしゅ  
 投手は別メニュー

投手の練習メニュー、能力アップの項目などは、当然のことながら野手とは違う。コントロールをつける練習や変化球の習得など、投手ならではの練習を行っていることになる。スタミナをつけて先発投手を目指すか、リリーフエースとして活躍させるか：夢はふくらむが、現実には甘くないぞ！


 そこが  
 知りたい!!

投手を入れた理由？  
 投手育成のポイント

今回のサフェスモードには、望みの「投手編」が入っている。投手育成のポイントは？「投手を入れたのは、要望が多かったからというのがあります。サフェスは始めはもっと大きな企画だったんです。それだけで一本できるような...。で、これまでは時間と容量に余裕がなく、内容を絞り込んでいたんですが、今回は投手を入れる余裕があったという事です。」

 セッコーは  
 速球派を目指すなら

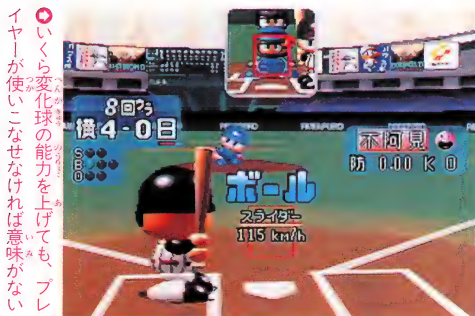
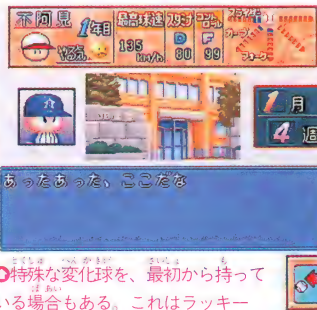
球速UP、筋力トレーニングなどで肩を作るとともに、確実なコントロールも身につけたい。球速アップを目指すスタミナも同時に伸びやすく、先発向きになる。



投手を作る場合も、基本的には野手と同じです。特殊な変化球（ナックルなど）や投球フォームは、イベントで習得することになります。また、チームメイトの評価が低いと守備してくれません。試合中（リリーフや先発として起用された場合）にボールが横を通っても、じっと見ているだけです。これまでは、交通事故の時に助けてくれたくらいにそんなに効果はなかったんですが、今回はチームメイトと仲良くしてください、と言っておきたいです。」

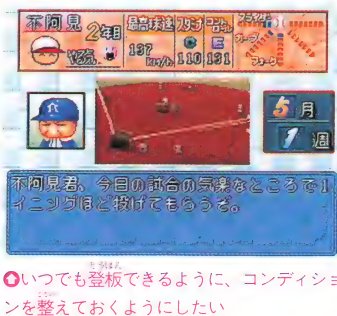
 へんか  
 変化球をマスター

変化球は最初からつかえる場合もあるが、それ以外の球種を覚えたり、変化率を上げたりの場合には、変化球マスター練習を行う。いろいろな球種を覚えるか、1つの変化球を徹底的に磨き上げるかはプレイヤー次第で。



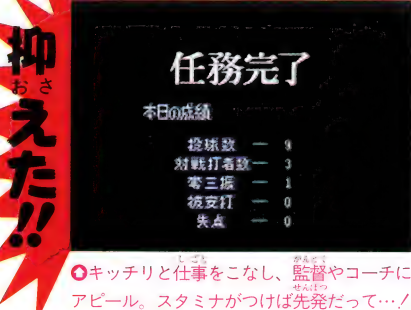
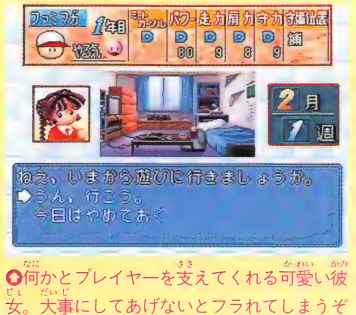
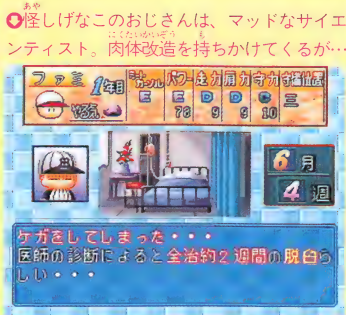
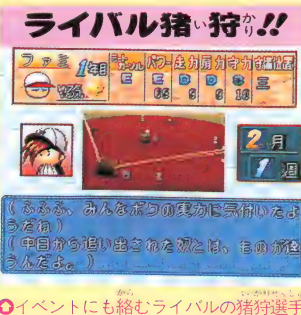
## 試合に登板できるか

投手の場合は試合にリリーフとして登板する。既に自チームがリードしているときに1回のみの登板となるが、ときには抑えを任せられたり、先発を命じられることも。被安打、失点、奪三振などで能力や評価が上下する。



## イベントも盛りだくさん

サフェスモードといえば、時々あるいは頻繁に発生する「イベント」を見逃すわけにはいかない。「4でもケガ、病気、チームメイトのお誘い、恋人などお馴染みのものから、前作にはなかったイベントまで盛り沢山。特に人数が増えたことで、コーチ絡みのイベントが多く見られるようになった。



抑えた!!





かい はつ じょう きょう  
**開発状況**

**11%**

はつ ば い び み て い  
**発売日未定**  
9800円

**N64**

アクション  
容量未定

未定

最大2人同時プレイ可

コントローラバック対応

『5』のこだわりを作り手の声でつづる!  
**がんばれゴエモン5**

もも やま ばく ふ  
～ネオ桃山幕府のおどり～



つげ しげのり  
**柘植 成子さん**

コナミ(株)宣伝部。今回の  
取材で、東京からの案内  
役をつとめて頂いた



かたやま けいた  
**汾陽 桂太さん**

KOE大阪、開発部。今作  
では、シナリオ部分を中  
心に担当している



えいすけ よしだ  
**蛭子 悦延さん**

KOE大阪、開発部。「ゴ  
エモン制作委員会」のチ  
ーフディレクター

『ゴエモン5』の開発状況は、現在客ステージをシナリオに沿って組み上げている段階で、スバリ完成率は11%。数字的には低いようだが、これを終えれば一気に90%くらいまで、できあがってしまう可能性もあるとのこと。まずは「安心」といったところか。そこで、今後の制作部分を含め、「5」の魅力について、蛭子悦延さんと汾陽桂太さんに語ってもらった。ここからは、お2人の生の声を交えて、それらを紹介していく。初めに「5」の一番のポイント聞いてみることにした。

気になる現在の開発状況をきめ、  
『5』の魅力について開発者を直撃!

こう だい  
**広大な3D世界を駆けめぐれ!**



○浅草名物の雷門。リアルな面持ちの名所をバックに、思う存分、走り回れるぞ

『5』は今までは比較にならないスケールになるようだ。

シリーズから最も変化した点は、フルポリゴンの3Dになったということ。やはり、それが『5』の魅力の核となっているようだ。『5』はSOUTOの「3」をベースにしていますが、立体的になったことが最大のポイントです。マップとはにかく広いですよ。『ゴエモン』の3Dになったことで、アクションのバリエーションもかなり増えていますしね。(汾陽)

こだわり  
**1**  
3Dであることが  
最大の特徴!

○3Dダンジョンさながらの城の中。柱の影から飛び下りて、敵に奇襲攻撃をかける!



○3D空間には高低差が生まれる。広がりのある「ゴエモン」世界を体験できるぞ

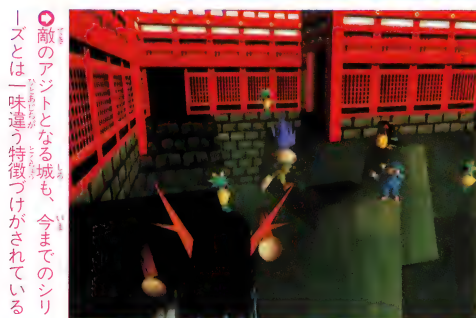


○道中に比べて城の中は入り組んでいる。遊びやすさも徹底的に追求されているのだ

2人同時プレイの形については、現在さらなる検討がなされている。基本的には、お互いがある程度の距離範囲を保って進む形で開発中です。ただ、城の中のように道が複雑な場所では、離れ離れになることもある。そこで、城だけはプレイヤーごとに自由に動ける、2分割画面で進むようにしようかと考えています。(蛭子)

こだわり  
**2**  
2人同時プレイは  
遊びやすさを検討中





○敵のアジとなる城も、今までのシリーズとは一味違う特徴づけがされている



○お店が並ぶ町や村。『5』ではどんな感じに？

『5』の世界は道中・町や村・城・インパクト操縦の4種類のステージで構成。道中を旅して町や村で情報を収集し、城を攻略するというのが一連の流れとなっている。気になるインパクト操縦ステージは、ストーリーの要所で挿入されるようだ。また、各ステージには本来のジャンルとは異なる要素が盛り込まれているとのこと。お2人の話をもとに、各ステージ別にポイントをまとめてみた。

ジャンル別要素を持つ4種類のステージ  
あじわいに富んだ後張りなゲーム構成！



情緒ある旅景色！

どうちゅう 道中

○蔵屋敷。ちよつとした観光気分だ

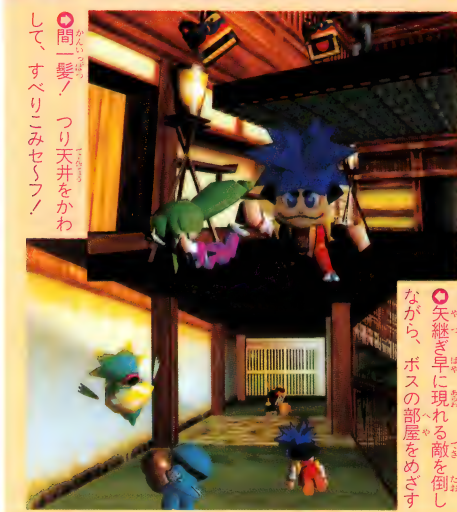
じゆうほんほう 自由奔放に名所めぐり

○切れ落ちた橋など、大きな仕掛けが用意されている

かいほうかん 開放感

もつともアクション要素の濃いステージ。広々とした道をのびのびと進んでいくのだ。「出現する敵は少なめで各地の名所を再現した景色を楽しみながらとにかく自由気ままな旅道中が楽しめるようにしました。」(蛭子)

## 城——あまたの敵が襲いかかる 緊張感



ボスが潜む城は敵の巣窟！場内は迷路状になっており、つり天井などの危険な仕掛けも用意されている。「次から次へと現れる敵をガンガン倒しながら進む」というシューティング要素を考えています。(蛭子)

先へ進むにはブレイキヤラを使い分けることが必要です。仕掛けも豊富ですよ。(汾陽)

○間一髪！つり天井をかわして、すべりみせろ！

○矢継ぎ早に現れる敵を倒しながら、ボスの部屋をめざす

めいしよ 名物カツオのタタキ

にっぽん 日本晴れの街角

りんぎょうかん 臨場感

町や村は、さまざまな謎を解くための情報を収集する重要な場所。アドベンチャー要素の強いステージだ。「情報収集も大切ですが、ここではくに雲間気を味わってほしい。人がいっぱいいてにぎやかで、という臨場感にこだわっています。」(蛭子)

「お店の食べ物など、各地の名産もたくさん出てきますから楽しみにしてください。」(汾陽)

○旅の道中に備えて、よろず屋で弁当の買い出し。どのおにぎりにする？

○日本晴れの街角。めし屋の前で……

どけどけどけえ〜い!!

インパクト操縦

爽快感

「ゴエモンインパクト」を操縦するステージは「インパクトボンバー」と「インパクトボス戦」の2種類がある。「破壊あるのみです(笑)。ボンバーはレース感覚ですので爽快ですよ。」(蛭子)

「ボス戦は3D格闘っぽいでしょう。攻撃手段はフコ殴りですけど(笑)。(汾陽)」

○インパクトボンバーステージ。敵や建造物を蹴散らして、道なき道をガンガン走れ!!

どけどけどけえ〜い!!

インパクト操縦

爽快感

「ゴエモンインパクト」を操縦するステージは「インパクトボンバー」と「インパクトボス戦」の2種類がある。「破壊あるのみです(笑)。ボンバーはレース感覚ですので爽快ですよ。」(蛭子)

「ボス戦は3D格闘っぽいでしょう。攻撃手段はフコ殴りですけど(笑)。(汾陽)」

○ボス戦はパンチとキックの肉弾戦だ!



●オヤジをうらめし<sup>み</sup>そうに見つめるエビス丸<sup>まる</sup>… エビス丸<sup>まる</sup>「…ジュルッ(注:よだれ)」



オワツち  
あふねー!

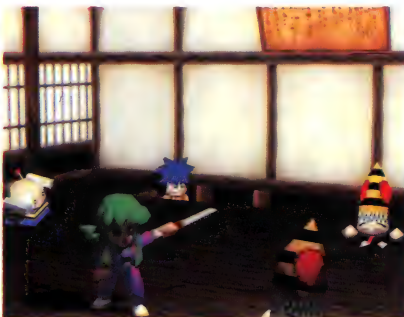


↑足場の端でおとっと。  
ゴエモンふんばる！

『5』のキャラの動きは、すべてモーションキャプチャーが採用されている。1体につき10近いパターンが使われているというキャラたちの動きは、実になめらか。プレイキャラとなるゴエモン、エビス丸、サスケ、ヤエちゃんも、より個性的になっているとのこと。敵キャラでは、とくに「ライオンパワ」操縦「ステージ」のボスについて語ってもらった。

モーションキャプチャーで実現した  
こせいとき うに  
キャラの個性的な動きや表情に注目！  
ひょうじょう ちゅうもく

★ ヤエちゃんはお色気ポーズもあるとか



ちか  
近づくと  
ケガをするわよ！

わ、わても飲みたいなあ～



カブキロボ

カブキ役者を型どったロボット。  
足はないがジェット噴射で宙に浮  
かび、強烈なヒットアンドアウェ  
イをしかけてくる。パンチ力も  
ることながらカブキメイクの強  
によるにらみは、プレイヤーを金  
縛り状態にすること間違いなし

タイさんばロボ

日本の名産品の1つ“さんば像”  
と鯛が合体した謎のキャラ。なぜ  
“さんば像”に鯛なのかは、人知  
では計りしれない。攻撃方法は不  
明だが、手ににぎっているものは  
武器らしい。鯛づらと水きから  
察するに、水中使用と思われる



• • • • •

インパクト・ボス戦の  
ジャマンも自慢!

「インパクト・ボス戦」のボスたちは、その風貌からしてただ者ではないはずの。プレイヤーはパンチやキックのみでも、相手の攻撃はそれだけではなさそうだが、「まさにその通りです。卑怯にも飛び道具で攻撃してくるヤツもいます(笑)。(蛙子)」

「グアイさんば」もそのフチです。えっ? 詳しい攻撃方法? それはまだちょっと…(汗)。(汾陽)

「ダイさんば」もそのクチです。  
えっ？ 詳しい攻撃方法？ それ  
はまだちよつと…（汗）。（汾陽）

今、明かされる

「ダイさんば」秘話

お茶目な中にも不気味さの漂う「ダイさんば」。このキャラにまつわるエピソードをお二人が話してくれた。

「こいつ、今までのシリーズでカットされたやつなんです。2、3年ぶりに目の目を見たというわけで（笑）。」（蛭子）



●残念ながら本人からのコメントは一切なし。  
開発者に口止めされた!?



このかいしゅう  
1つも残さず回収できるか!?

○隠しアイテムの発見には、プレイキャラの能力の使い分けも必要はす

「ゴエモン」シリーズの醍醐味の1つ、隠しアイテム探しは「5」でも健在。今回は、それらをふんだんに用意しているとのことだ。「マップの広さは折り紙つきですから、隠しアイテム探しには事欠かないと思いますよ。」(蛭子)「それらをバリエーションに回収できるときは、何かしらのおまけも用意するつもりです。」(分陽)

○3同様、城内に隠しアイテムが用意されている可能性は高い

ごたわり1  
隠しアイテムを  
たっぷり用意!

○これは金のまねきねこ これらの隠しアイテムを、今度は3D世界で探すのだ

2つのお楽しみ要素が判明!  
こんな遊びもできちゃう!!

今までの話から「5」には、いろいろな楽しみ方があろうだが、もうひとつだけ、遊び方に関するところはおきの情報をお2人に教

えてもらった。1つはシリーズでもおなじみの隠しアイテム。もう1つは、「5」ならではの新しいお遊び要素を聞くことができたぞ。

ごたわり2  
プレイ時間を計測  
早解きに挑戦!

○○1人ならまだしも、2人同時プレイの早解きとなると、なかなか難しそうだ

いそいそ  
急げや急げ!

○お2人とも「鬼ごっこ」の話題に興味を示してくれた ひよっとしたら!?



## 「鬼ごっこ」なんて遊びですか!?

分陽 今のごとき、そういうことは考えていませんが、どつき合いの旅道中というもののあもしろいかもしれませんね。

蛭子 前にも言ったとおり、2人同時プレイは、一部を2分割画面にしうかという話もあり

「鬼ごっこ」なんて遊びですか!?

分陽 今のごとき、そういうことは考えていませんが、どつき合いの旅道中というもののあもしろいかもしれませんね。

蛭子 前にも言ったとおり、2人同時プレイは、一部を2分割画面にしうかという話もあり







# バドシン

画面写真と生の声でN64タイトルが明らかに

N64開発中のソフト2本の現  
状を知るべく、北海道の本社  
まで突撃取材。開発スタッ  
フの方々の大きな夢は、現実に  
一歩一歩近づいていた。

かい はつじょうきょう  
**開発状況**

**50%**

こ せいてき  
**個性的なキャラのテクニックに注目!**

はつばい び み てい  
**発売日未定**  
か かく み てい  
**価格未定**

<b>N64</b>	サッカー 容量未定
未定	
最大4人同時プレイ可	
未定	

## サッカー64 (仮称)

フィールド上で3頭身キャラクタが大暴れ。画面内に22人同時に出すことも可能

**見た目はズン胸だけど  
激しいプレイを見てくれ!**

じつさい  
実際に動いているサンプルロムを体験  
3頭身のポリゴン選手が駆け回る  
ハドソンが満を持して贈るN64  
タイトル『サッカー64』(仮称)。  
登場する選手たちが、フルポリゴ  
ンで描かれた、カワイイ3頭身の  
デフォルメキャラクタなのだ。選  
手たちにはそれぞれ個性がありす  
ぐにケガをする選手や、ボールの  
競り合いに強い選手、というよう  
に選手の特徴が表現されているの  
だ。またコーナーキック時やゴー  
ルシーンなどでは、ちよつとした  
演出が用意され、カワイイ選手た  
ちのガッツポーズや表情の変化な  
どを見ることができると予定。



ゆきぐに  
**北海道**  
特別出張記念①  
雪国のサッカー野郎達が  
あつ おも かた  
**熱い思いを語ってくれた**

かい はつ しゃ とつ げき  
**開発者突撃インタビュー**

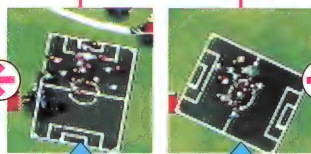
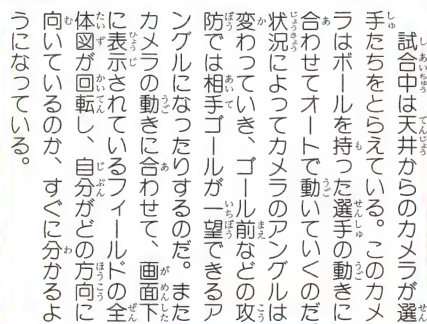
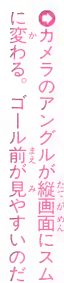
今まで謎のベールに包まれていた『サッカー64(仮)』だったが、ついに画面写真を入手することに成功した。しかし画面写真だけでは、詳しいことが分からず、北海道へ行きたい私欲(?)も重なり、札幌のハドソン本社まで強行取材を敢行。実際の開発者の方々の話を聞くとともに、開発中のサンプルロムにも触らせてもらったぞ。

**西谷 栄一郎さん**  
このゲームのディレクター。この企画の成功に意欲を燃やしている

**中田 陽平さん**  
このゲームの企画を担当。まったく新しいハードに挑戦し続ける

**土井 信一さん**  
このゲームのプロダクトマネージャー。こだわりのゲームを目指す



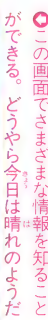


フィールド全体図について

カメラが動くのに合わせて、このフィールド全体図も回転する。自分がどこを向いているかがわかる



●斜め上から見た視点で試合が展開される。ボールを持つ選手は常に中心だ



つち えら  
 土のグラウンドも選べるようになるかも

プレイヤーはさまざまな設定で試合をすることができ、詳しいことはまだ決まっていないが、好きなスタジアムを選択したり、試合時間やPK戦、オフサイドの有無などのルール設定をすることもできるのだ。また試合前にはその日の天候や、選手の体調の善し悪し、ケガ人の有無など細かい情報を手エツツすることもできるぞ。

さまざまな設定で  
プレイが可能

ポリゴンスタジアム

べらいしが動いてくれないんです  
ところが足の甲の部分と頭を大き  
くすることで、動きがとてもしっかり  
やすくなるんです。その辺をう  
まくテフオルメして登場したのが  
この3頭身キャラクタなんです。  
まだ開発中ですが、オフサイドや  
コーナーキックやファウルやゴー  
ルシーンなどでは、ちよつとした  
演出シーンも入る予定で、このキ  
ャラクタがガッツポーズしたりニ  
ッコリしたりします。  
土井 ためしに演出シーンを作  
てみたんですけど、これってボン  
バーマンじゃないかって（笑）。

土井信一さん（以下土井） 最初は8頭身キャラクタでいこうと思  
 ったんですが、けつきよくやめて  
 しまいました。  
 中田 例えばヘディングの動きを  
 ゲーム上で見せようと思います。  
 アルなキャラクタだと、実際の動

中田陽平さん（以下中田） 最近のゲームはリアルになりすぎているんじゃないかと思うんですよ。例えば本当のサッカーで、1試合のうちにオーバーヘッドキックがなん回か何回でるかを考えると、1回でるかなでないかですね。だけどサッカーゲームのおもしろさは、やっぱり自分がオーバーヘッドキックを打てたり、スライディングをかわせたり、という疑似体験ができることだと思うわけです。あまりにリアルなキヤラクタだとかえって現実感と離れてしまう気がする

どうしよう  
登場キヤウクタは  
とうしん  
3頭身ですが  
どうしてですか？



●デフォルメされた3頭身キャラクターたち

やすくしたりしています。  
 土井 　またボールキープ時に、自分  
 が敵陣に攻めているような気持ち  
 になるように作つたつもりです。  
 １つだけ心配なのがこのカメラア  
 ングルがクルクル回るので酔つて  
 しまうのではないかと。固定の横  
 画面にすることも一時は考えまし  
 たが、いちおうこのカメラワーク  
 はボクたちのこだわりの１つなの  
 で、これからじっくりと調整して  
 いると思っています。

西谷衆一郎さん（以下西谷） 今回一番の新しい試みはカメラワークです。真横から見た映像から始まり、攻めると上からみた視点に切り換わります。

中田 カメラワークにはかなりこだわりがあります。遊びやすさを考えて、盛り上がるゴール前を見

カメラアングルは  
どのように設定に  
するのですか？

次のページで  
じゆうたいはつびよう  
重大発表!?



# 選手のテクニクは3Dスティックとボタンの簡単な操作でできる

選手の操作は、基本的に3DスティックとA、Bボタンでこなう。3Dスティックは倒し加減によって選手の走るスピードが変わっていく。深く倒すとダッシュすることができると。またAボタンを押す長さを調節すればボールに強弱をつけることができる。テクニクは、3Dスティックとボタンを組み合わせてのことによってだすことができるのだ。

## 華麗なテクニクの数々を紹介

垂直にジャンプしている。影もジャンプに合わせて小さくなっていくのだ。

### ジャンプ



ゴール前で強烈なシュートを放った。もつとカッコイイシュートも見てみたい

### シュート



前方の相手をかわす高度なテクニク。このような個人技もバッチリ出せるぞ

### ヒールリフト



### スライディングタックル



カミソリのようなスライディングタックル。相手ボールを奪ってしまえ

### タックルをよける



3Dスティックの倒し加減によって走るスピードを変化させることができるぞ

### ドリブル



○テクニクを思い通りに出すことができれば試合を楽に進めることができる。今後テクニクの数々はもっと増えていくだろう

## テクニクを磨け!

## 3Dスティックはどういった感じに使うのですか?

中田 言いかたが変かもしれませんが、3Dスティックを入れた方向に動いてくれます(笑)。西谷 3Dスティックの倒し具合で選手のスピードが変わります。深く倒すとダッシュし、浅く倒すと歩いたりすることもできます。

## 選手のテクニクはどのようにしてだすのですか?

西谷 このゲームの趣旨は何でもできてしまうということです。逆にいうと、ボタン一つで何かしてくれるわけはありません。中田 基本的にAボタンと3Dスティックだけで遊べるようになっていきます。それに何かがボタンと組み合わせることで、さらにいろいろなプレーができるようになります。西谷 ヒールリフトやジャンプも任意にだすことができます。(サンブルロムにて、ヒールリフトを実演中)土井 要するにジャンプと、ジャンプしたあとにヘディングするボタンがそれぞれあるということです。これまでのゲームはシュートボタンが、ボールの高さや位置によってヘディングが変わりましたが、このゲームでは浮き球に対してジャンプボタンを押して、それからヘディングボタンを押すことでヘディングシュートを放つことができます。

○このゲームのコントローラーの操作について熱心に解説してくれた西谷さん



## トレーニングモードはどういったものですか?

西谷 これについてはシンプルなものにしようと思っています。今考えているのが、相手がいない状態で選手を自由に動かしたり、フォーメーションの確認ができるようにするつもりです。また3Dスティックの操作に慣れもらうという意味で、コーナーキックやフリーキックも自由にできるようにしたいです。

## フォーメーションや作戦などは設定できるのですか?

中田 ほかのゲームで見られるような、選手をオーバーラップさせたり、全員攻撃といった細かい作戦はあらかじめ用意したりしません。自分で好きなようにエディットできるようなシステムで、ポジションを細かく設定できます。や

## オリジナルのキャラクタなどは作成できますか?

中田 今回はオリジナルのクラブが作成できるようになっています。またユニホーム、クラブ名、クラブフラッグもいろんなパターンから自由に選択できます。クラブフラッグにチーム名を入れることも可能です。

西谷 オリジナルクラブを作ったら、そのデータをコントローラーに保存して友達と対戦することもできます。

## 最後にこのゲームを待っているユーザーに一言?

中田 やっていきうまくなるような、俺のほうがたくさんやったからうまいんだよ、というようなゲームにしたいです。土井 やりこんで指が痛くなるようなゲームにしたいですね。





かい はつ じょう きょう  
**開発状況**

**20%**

かん げん ざい けん と う ちゅう  
**64DDに関するプランも現在検討中**

はつ ばい び み てい  
**発売日未定**  
か か く み てい  
**価格未定**

DD対応	プロレス
N64	容量未定
	未定
	未定
	未定

しん に ほん とう こん ロード  
**新日本プロレス 闘魂炎導**  
プレイブ スピリッツ  
**~Brave Spirits~**



〇後頭部への強烈な一撃。打ち所が悪いと脳震盪を起こしてしまう危険な技だ

はい ごと  
**背後から**  
えん すい  
**延髄ラリアット!!**

せん しゅ  
**選手の繰り出す技や動きは**  
じつぶつ  
**実物のようにリアルに再現**

新日本プロレスの選手が実名で登場し、画面上のものがすべてポリゴンで描かれているこのゲーム。選手の動きや技がリアルに再現され、打撃系の小技から大ダメージを与えることができる大技まで、1選手あたり約70種類も用意されている。また1つの技でもさまざまなバリエーションがあり、その技を出す選手の癖やタイプなども再現されているのだ。試合中にはアピールすることも可能なので、相手を挑発したり、観客をあおったりするのに使うとまるで新日本スラーになった気分を味わうことができるぞ。



が かわ ず 掛け  
**かわす掛け**

〇真上から見た視点で繰り広げられる技の攻防。勝つのはいったいどちらか



川田 忠之さん  
このゲームのディレクター。実は10年ほど前、「名人」と呼ばれていた時代がある

着々と開発が進められているこのゲーム。スラーが多数在籍している新日本プロレスの選手が実名で登場するとあって、プロレスファンならずとも期待しないわけがない。『サツカー64』同様、札幌のバドソン本社まで飛行機に乗って出張取材を試みた。残念ながら実際に動いているゲーム画面を見ることができなかったが、自らプロレス好きと豪語する開発ディレクターの方から直接話を聞くことができた。登場する選手のことや大まかなシステム面、そして何と64DDに関する情報まで丁寧に教えてくれたぞ。

ほっ かい どう  
**北海道 特別出張記念②**

ず かい はつ しゃ  
**プロレス好きの開発者が**  
かた  
**マニアックなこだわりを語る**

かい はつ しゃ と つ げ き  
**開発者突撃インタビュー**

しん に ほん  
**新日本プロレスの**  
**ゲームということ**  
**ですが?**

川田忠之さん(以下川田) プロレスゲームは以前からよく遊んでいましたね。今回の『闘魂炎導』は自分がプロレス好きなこともあって選手をすべて実名で登場させますよ!! そして動きや細かいリアクションもすべて再現するつもりです。スラーは個性の固まりですから、細かい技から大技へのつながりなどキチンと再現されていないと、僕が自分で納得いかないんですよ。

今までのプロレスゲームで僕のイメージに一番近かったものはPSの『闘魂烈伝』ですね。まるでテレビを見ているような感覚がピンとききました。自分も「こんなゲームを作ってみたい」と思い、64の開発を始めました。

つ い きやう  
**リアルさを追求**  
**したこだわりを**  
**教えてください?**

川田 選手の技の入り方とか流れですね。ものすごくこだわっています。フレンバスターも1つのパターンだけではなく、この選手ならこの投げ方というのをビデオなどを見て常に研究しています。対空時間の長いものから、高速のものまで各選手のモーションをそれぞれ用意しています。

つぎ  
**次のページでは**  
**システムに迫る!**



はんげき こころ  
**反撃を試みる**  
むとうけいじ  
**武藤敬司**



◎このような大迫力のアップ画面にカメラアングルが変更される

標準画が面めん



くび き  
**首をかついて**  
**ダイブだ!**



◎この体勢からダイビングヘッドにいくのか。まるで本物のようだ

**カメラアングルはオートで切り換わり**  
**決め技ではクローズアップ**

試合中のカメラアングルはすべてオートで切り換わる。見ているほうは、さながらテレビ観戦の気分が味わえるのだ。まだ企画の段階だが、技が映えるようにこの一番の大技が決まる場面ではクロー

ズアップされるようだ。劇的にアップのカメラアングルに切り替わったり、さまざまな角度からリブレイされたり、決まる瞬間にスローモーションになったりするのではないかとと思われる。

**モーショングリッパ**  
**チャーを使っているのですか?**

川田 選手を1人作るのに、元とかは特になくて、最初は人の線の棒ですね。それから普通は何か肉付けしていくのですが、実は1コマ1コマデザイナーさんが、目キャプチャーで作成しています(笑)。とにかく根気のいる仕事で、職人でしかやらないような作りかたをしているんですよ。だから1つの技を作るのにすごく労力と時間が必要になってしまっているよ。

**選手1人に対して何種類くらいの技があるのですか?**

川田 選手にもよるのですが、技のバリエーションの多い武藤選手あたりになると、70種類以上は確実に入ります。ほかの選手でもそのくらい入る予定です。

**技の出しかたはどのようにするのがいいのですか?**

川田 3Dスティックとボタンの組み合わせで技をかけることができます。投げ技、関節技、打撃技の出し方が攻防の力を握るようにすることで、本物さながらの戦いが再現されるようにするつもりです。また最低でも1人1種類、特徴のあるアピールを入れようと思っています。

**カメラアングルはどのようにするのがいいのですか?**

川田 今のところの企画では、一番技が映える視点にこだわりたいです。大技をかけているのに見にくい視点ということがないように、画面をクローズアップさせます。とくに最後の決め技、この技で決めてやるという場面では、カッコよくしようと思っています。

**タッグマッチなどを取り入れると楽しそうですね?**

川田 もちろんやる予定です。やっぱりハードソンのマルチプレイはやりたいですね。最大4人まで同時にプレイできるようにしたいと思っています。新日のIWGPタッグの選手権をぜひやりたいと思っていますよ。

また今回はオリジナルタッグパートナーを作成することができま。このタッグパートナーは自分の技量に合わせて自由に作成することもできるし、作成したパートナーを相棒にしてIWGPのタッグのベルトに挑戦することもできます。その闘いの防衛記録や歴代チャンピオンのタッグデータはコントローラバックでセーブすることができ、そのデータをもちよって、友達の家でオリジナルタッグ同士のダブルタイトルマッチをしたりすることもできます。つまり、コントローラバックがチャンピオンベルトの役割をはたすわけなんですよ。

**登場する選手はだいたい何人になるのですか?**

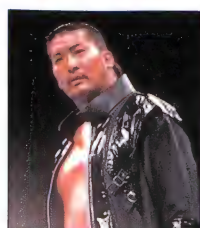
川田 新日のファンのためのゲームなので、人気のある選手をこちらでピックアップしていくつもりです。今のところはまだ、誰を登場させるかハッキリ決めていません。まだN64のハード自体の性能が未知数なので、容量の見積もりを考えた上で作っていく予定です。最低でも15人は登場させる予定です。あの選手も出したいし、この選手も出したいし...

また新たな要素としてメタルキヤラというキヤラフタを用意しています。これは容姿こそ違いますが、他団体の選手の動きを取り入れてイメージをふくらませるようになるつもりです。

**メタルキヤラのことを具体的に教えてください**

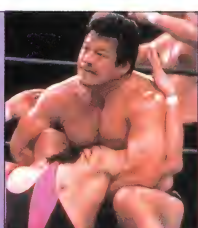
川田 何種類か選手のタイプを用意しておきまして、間違いなくあの人と分かる人の動きをチョイスして作成していくと思います。どういう形で登場させるかはまだ決まっています。隠しのレスラーとして温存させておくとか、ゲームをクリアすると出てくるとか、始めからいきなり登場させるとかいろいろ考えています。僕のイメージの中では、見た目もその名の通りメタルなキヤラフタに仕上げる予定です。やはりまだ開発中なので、いろいろみなさんの希望を聞いてみたいです。





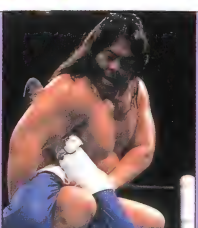
蝶野 正洋

じつりくは 実力派のヒール。得意技は STF と急所蹴り。もう夏男とは言わせない



藤波 辰爾

「無我」の精神を貫き「俺たちの世代」をもう一度復活させた現タッグ王者



長州 力

まだまだ若いものには負けられない。得意技はサンリ固めとリキリアットだ



橋本 真也

現IWGPヘビー級王者。垂直落下式DDTのインパクトは凄まじい限りだ

## 登場予定の新日スターレスラー

登場する選手はまだハッキリとは決まっていないが、新日の人気レスラーが勢ぞろいする予定だ。また、今企画として持ち上がったものの、話題の64DDを使っているのが、どうしようもない

ぞくぞくと増えていく選手達  
 64DDで団体交流戦も可能か？



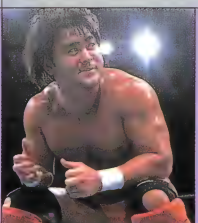
蝶野 正洋

脳腫瘍の手術を経て見事に復活。Jr.の団体統合を目指す、現 Jr. 8 冠王者



藤波 辰爾

鋼のような体を持つパワーファイターだが、ドロップキックは素晴らしい



長州 力

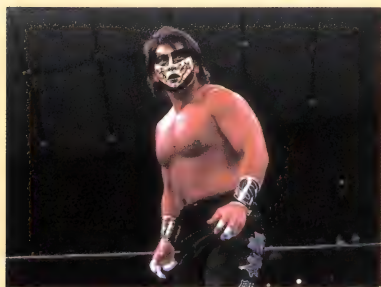
格闘技路線にも興味を持ちだした。なんでもこなせるオールラウンドプレイヤー



橋本 真也

蝶野の下で暴れまくっている狼軍団の一員。得意技はモンゴリアンチョップ

た他団体データディスクの発売だ。これによってプレイヤーだけの夢の団体交流戦を楽しむことができるのだ。夢ふくらむ企画なので、ぜひとも実現してほしい。



〇はたしてN64に見参するのか、グレート・ムタ



〇ドーム対決ではムタに勝ったパワー

隠しレスラーを  
 登場させる予定は  
 ありますか？

試合会場やリング  
 は自由に選択できる  
 ですか？

実況とかを入れる  
 予定は考えています  
 せんか？

サウンド的には  
 選手の入場テーマ  
 は使えますか？

川田 いちおうメインになる曲は橋本選手のテーマ曲を使うつもりです。あとは各選手をイメージした曲を作成して、使用するつもりです。入場シーンもけっこう考えただですが、基本的にサクサク進

川田 やつてみたいのですが、現実的に難しいですね。でも将来的には考えなければいけないと思っています。自分の繰り出す技と、それにあわせてサウンドや実況がついてくるというのが本来の姿であると考えています。より完成されたプロレスを目指すのに必要不可欠な要素ですね。

川田 これは実現の方向に向けて企画の中なのですが、今回の『闘魂炎導』のロムをシステムとして動かし、他団体などの新データーの入ったディスクを発売して交流戦ができるようにしようと考えています。団体データーをたくさん持つていれば、夢の団体戦も世界が広がります。これは現場のほうでもやりたかったことで、プレイする側としても実現させたいですね。

川田 会場とかは何種類かあつてもいいかもしれませんが、本来あまりパワーをかける場所ではないような気がします。会場にいる雰囲気にするためには、新日のロゴが入ったあのリングで戦うのが一番だと思いますし。あとドームクラスの会場があれば基本的にOKだと思います。ただ、今のところ1種類だけにする予定もまったくありません。

川田 会場とかは何種類かあつてもいいかもしれませんが、本来あまりパワーをかける場所ではないような気がします。会場にいる雰囲気にするためには、新日のロゴが入ったあのリングで戦うのが一番だと思いますし。あとドームクラスの会場があれば基本的にOKだと思います。ただ、今のところ1種類だけにする予定もまったくありません。

川田 こだわりすぎるとキリがありませんけど、数多くの技をいかに再現するかを考えています。開発スタッフのそれぞれがもっているこだわりを随所に見せていき、プロレスファンを納得させたいと思います。あと対戦が好きな人には、コントロールパックを使って自分のステータスを作って、防衛戦を重んじてほしいですね。そして自分のチャンピオンベルトの価値を高めていき、友達とタイトル戦をしてほしいと思っています。完成を楽しみにしています。

川田 こだわりすぎるとキリがありませんけど、数多くの技をいかに再現するかを考えています。開発スタッフのそれぞれがもっているこだわりを随所に見せていき、プロレスファンを納得させたいと思います。あと対戦が好きな人には、コントロールパックを使って自分のステータスを作って、防衛戦を重んじてほしいですね。そして自分のチャンピオンベルトの価値を高めていき、友達とタイトル戦をしてほしいと思っています。完成を楽しみにしています。

川田 これは実現の方向に向けて企画の中なのですが、今回の『闘魂炎導』のロムをシステムとして動かし、他団体などの新データーの入ったディスクを発売して交流戦ができるようにしようと考えています。団体データーをたくさん持つていれば、夢の団体戦も世界が広がります。これは現場のほうでもやりたかったことで、プレイする側としても実現させたいですね。

川田 これは実現の方向に向けて企画の中なのですが、今回の『闘魂炎導』のロムをシステムとして動かし、他団体などの新データーの入ったディスクを発売して交流戦ができるようにしようと考えています。団体データーをたくさん持つていれば、夢の団体戦も世界が広がります。これは現場のほうでもやりたかったことで、プレイする側としても実現させたいですね。

川田 これは実現の方向に向けて企画の中なのですが、今回の『闘魂炎導』のロムをシステムとして動かし、他団体などの新データーの入ったディスクを発売して交流戦ができるようにしようと考えています。団体データーをたくさん持つていれば、夢の団体戦も世界が広がります。これは現場のほうでもやりたかったことで、プレイする側としても実現させたいですね。



ウイングカーを操り世界のサーキットを走る!

# ヒューマングランプリ

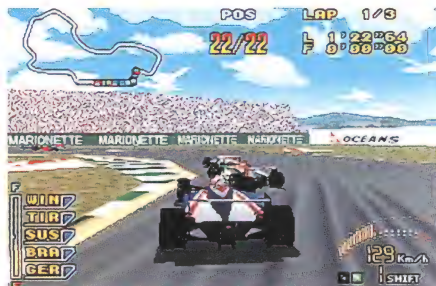
## ザ・ニュージェネレーション

SFC版でおなじみの『ヒューマン  
ングランプリ』がN64で登場。多  
彩な演出で臨場感が満載だぞ!

N64	レース 64M
コントローラバック専用	
_____	_____
_____	_____

ヒューマン 発売日未定 価格未定

●視点は全部7種類の中から選べる



○テクスチャーを貼って細部まで描かれているのだ

●各チームによってマシンの性能が違っている。プレイヤーの走りであく優勝に導けるか



○燃料がなくなってきたり、マシントラブルを起こすと入るピットの指示は臨場感がある

ピットから無線が入る

世界のサーキットを舞台に  
全22台のマシンが駆ける!

●TVのレースで見たことのあるような  
ドライバーの顔。誰を選んで走る?



何が見覚えのある  
ドライバー...



それぞれ性能が異なる11種類のマシン



# あめふしかいわる 雨が降ると視界が悪い!



○雨が降っていると、遠くが見えないのでコーナーや他車との距離がわかりにくいのだ



○晴天のときは遠くまで見渡せて、どんなコーナーなのかを知ることができる

○ただピットに入るだけでなく、そのチームがどれだけの速さで作業を終えられるのかを考えないと、その間に他車に抜かれてしまう



○予選の限られた周回数の間にどれだけ速く走れるかが重要だ。サーキットによっては、この順位が決勝のレースまでひびく

## 実際のレースと同じく 刻々と状況が変化

レース中は雨が降ってきたり、マシントラブルが発生するなどリアルタイムで状況が変化していく。とくにレース中に雨が降ってきた場合、雨天用のタイヤに交換しないといけないので、ピットインの見極めが重要になる。また、雨天時は晴天のときに比べて視界が悪くなり、他車に接触してしまう場合もあるのだ。

### 96.WIL



96.WIL  
FW-TYPE  
REN-RS/W V10

エンジン、ボディのトータルバランスが11チーム中、最も優れている。走りは難しいが一番優勝をねらえるチーム

### 96.BEN



96.BEN  
B19-TYPE  
REN-RS/B V10

「96.WIL」と同じエンジンを搭載している。全体的なバランスが高く、優勝をねらえるチームだ

### 96.FER



96.FER  
F31-TYPE  
FER-046 V10

真っ赤なボディが特徴的。エンジンのパワーは高く、ストレートでその性能が最も発揮できるマシン

### 96.SAU



96.SAU  
G1-TYPE  
FOR-ZR V10

エンジンの性能が良ければ上位入賞をねらえるチーム。ミスのない走りで、上位チームを抜いていく

### 96.JOR



96.JOR  
19-TYPE  
PEU-R12 V10

トータルの性能は可もなく不可もなくといったところ。予選でのグリッドが良ければ面白い成績を残せるチーム

### 96.LIG



96.LIG  
JS-TYPE  
MUG-MF V10

性能的にはBクラスだが、エンジンのパワーが高いので、セッティングがうまくあえば、つねに優勝をねらえる

### 96.McL



96.McL  
M11-TYPE  
MER-F011 V10

本来、優勝をねらえるチームではあるが、今ひとつ性能的に劣る。ただし、ピット作業の速さには定評がある

### 96.FOR



96.FOR  
FG-TYPE  
FOR-ED V8

トータルバランスで11チーム中優勝をねらうのが最も難しいと思われる。エンジンが軽いのでどこまでいかにせるか

### 96.MIN



96.MIN  
M1-TYPE  
FOR-ED3 V8

優勝をねらうのが難しく、上級者向けのチームだ。セッティングをうまくあわせれば上位を走ることができる

### 96.TYR



96.TYR  
02-TYPE  
YAM-0X V10

日本人ドライバーがいるチーム。マシンの性能は悪くないのだが、うまくバランスがかみあわないチームだ

### 97.ARR



97.ARR  
FA-TYPE  
HAR-830 V8

トータルの性能はCクラス。エンジンパワーがないので長い直線ではつらいが、コーナーの性能は高めだ

## ゲームに登場する 全11種類のチーム

マシンバランスやエンジンなどすべての特徴が異なる11種類のチーム。各チームには2人のドライバーがいて、プレイヤーはこの2人の中から1人を選びだしてレースを行っていく。チームごとにマシンの性能の差があるので好みに合わせて選ぶ。



## タイム

上のタイムはその周のラップタイム、下が最高タイムを表示。

## 現在のポジション

走行している全22台中、何番手にいるのかを表示している。

## 現在の周回数

プレイヤーが何周目を走行しているのかを表示している。

## コース全体図

走行しているコースの全体図を表示。プレイヤーのマシンは点滅しているので、急なコーナーが近づいたらスピードを落とす。



POS  
20/22

LAP 1/10  
L 1'25.268  
F 0'00.000

## 燃料の残量

マシンに燃料がどれだけ入っているかを表示。なくなってくるとメータが減っていき、色が変わる。赤になると給油のサイン。



257 Km/h  
5 SHIFT

画面内に表示される情報で  
コースを把握して最速をめざせ！

走行中、プレイヤーのマシンのデータやコース状態など、細かく画面に表示される。これらの情報をチェックしてマシントラブルを起こさないように、優勝をめざしていく。とくに、タイヤの磨耗や残りの燃料に気をつけないとマシントラブルの原因になってしまふ。マークが黄色くなったらピットインする目安となっているのだ。

## マシンの状態

マシンにトラブルが発生するとランプが青から黄色、さらに破損すると赤に変わる。上からウィング、タイヤ、サスペンション、ブレーキ、ギアボックスを表示している。これらのうちひとつでもランプが変わったら上位に入賞するのが難しい。燃料とタイヤ以外は交換できない。



○マシンがコースアウトすると、タイヤの磨耗が激しくなるだけでなく、ほかの部分も破損してしまうこともあるのだ

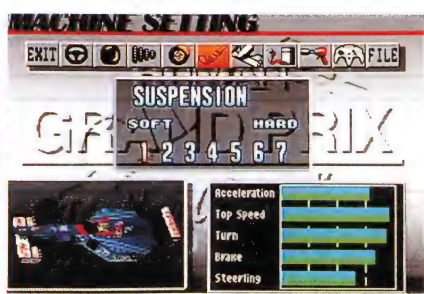
## スピード・タコメータ



○スリップストリームに入っていると、青のランプが点灯して教えてくれる。直線でスピードの伸びが変わっていくのだ

マシンの速度とエンジンの回転数、シフトが何速に入っているのかを表示している。タコメータの回転数を見てシフトアップ、ダウンの目安にするとスムーズにマシンを操れる。シフトアップのタイミングになると赤いランプが、スリップストリームに入ると青いランプが点灯。

## 8項目をバランス良く



○右下のメータを見ながらバランス良くあわせていこう

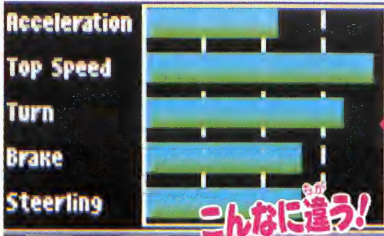
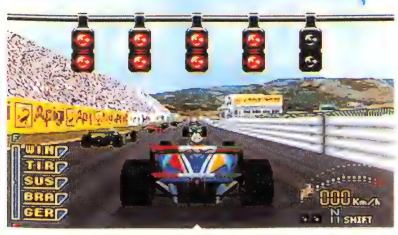


○直線の多いところはウィングを寝かしたセッティング

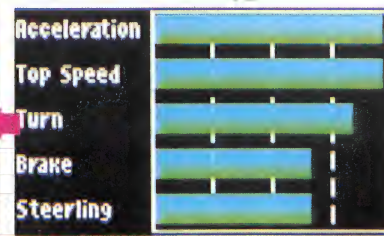
プレイヤーはマシンのウィングの角度や燃料を入れる量、タイヤの柔らかさなど全部で8項目を設定してレースに望む。そのコースの特徴に合わせてセッティングしないとうまく走るのが難しい。例えば、コーナーの多いコースはウィングの角度を大きくして曲がりやすくしないとコースアウトでリタイアといった場合もある。

## コースの特徴に合わせてマシンをセッティング

○本選では1度もピットインしない作戦。タイヤを硬めて燃料を満タンに



○右側が燃料を10%、左側は100%入れた状態。マシンの重さがかなり変わるので、加速性能が全然違う。予選では少なめで設定して、本選ではタイヤの柔らかさにあわせて入れる量を変えていく



セッティングでとくに重要なのが、燃料をどれだけ入れるか。燃料を入れる量によってマシンのコーナーでのバランスやスピードの伸びのほか、ピットインするタイミングも変わっていくのだ。

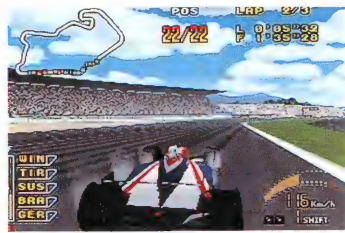
燃料でバランスが変化





○あのアイルトン・セナの母国、ブラジルGP。ここは天候が荒れやすく、ヒットのタイミングが勝負を左右することが多い

○ドイツのホッケンハイムと同様に高速サーキットのイタリアGP。ここは、フェラーリの地元としても有名なサーキットだ



○各サーキットはアップダウンやコーナーが多かったり、特徴がまったく異なっているので、走り込んでコースを覚える

プレイヤーがレースを行う全16サーキットの中からいくつか特徴的なところを紹介。これらの場所、世界的にも有名なサーキットで、実際にF1のレースを行っているところだ。

## プレイヤーが走行する全16コース中 特徴のあるコースをチェック



○海岸を見ることができるトンネル。直線の距離が長く、他車を追い抜くポイントのひとつでもある

## トンネルも再現

○道の幅が狭いうえ、直線がほとんどないので、うまくコーナーを回っていかないとタイムをロスしてしまう



コーナーが多く、直線の少ないテクニカルコース。追い抜く場所が限られているので、予選でここまでのグリッドを獲得できるかが勝利のポイントだ。ゲームでは、美しい湾岸をはじめトンネルなどが再現されている。実際のモノコの景色を満喫することができるのだ。

## モナコ

コーナーが多い



○木々が生えている横を走り抜けていく

## 森の中を走る！



○コーナーはほとんどない、高速サーキットだ

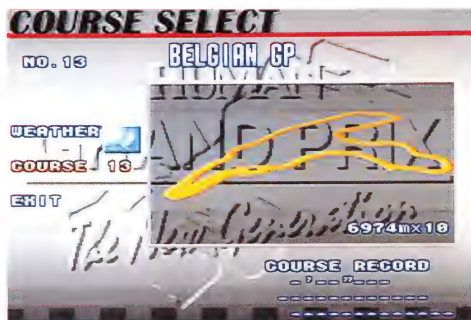
ドイツの森に作られたサーキット。ここは直線が多く、最もスピードがでるところだ。最高速度も300キロ近くで、初心者でもヒットングがうまく決まれば上位入賞できる。森ばかりで周辺の景色はそれほどないが、F1で有名な「ホッケンハイムの森」を走り抜けるのは気持ちいいぞ。

## ドイツ

最高速がたけ



○燃料を入れる量をうまく考えていかないと必要以上にピットインする場合も



○全長が約7キロあるので、気を抜くとコースアウトしてリタイヤするぞ

全16コース中、最も1周の距離が長いところだ。燃料の計算をしておかないと、途中でガス欠になってしまう場合もあるぞ。コーナーも多いのでコースの難易度はけっこう高めところ。

## ベルギー

全長が一番長い



○スピードを落とさないと曲がれないぞ

## 立体交差やシケインがある



○この部分が立体交差。ほかのマシンが上に見える場合も

どこか見覚えのあるコース。直線やコーナーとバランスよく配置されているので、攻め方が難しいところだ。ここは唯一の立体交差があるほか、かなり速度を落とさないと曲がれないシケインもある。

## 日本

唯一の立体交差がある



しょうほうこ がめん—たいりょうにほうしん  
N64上で動いているマシンの画面を大量入手

# マルチレーシングチャンピオンシップ

イマジニア

がつはつばい よてい  
6月発売予定

えん  
9980円

N64	レース 容量未定
未定	
最大2人同時プレイ可	
コントローラバック専用	

てまえ きんぐ わた  
○手前のマシンは山腹を渡ってきたようだ。わずかな差だがトップをキープできたぞ！



ぶんきん  
○これがコースの分岐点の  
前に設けられた標識だ。ど  
っちに進むか自由に選択す  
ることができるのだ

オンロードとオフロードのコースをそれぞれ極めた者たちが1つのコースで対決するレースゲームだ。今回は実際にN64で動いているマシンの画面写真を入手したので、これをもとにどんなゲームになるのかをチエツクしてみよう。このゲームの最大のウリである異なるコースへの分岐地点では、標識が設置されているのだ。

オンロードとオフロードの混合コースを  
好みのコース取りでレースをする

こうりゅうち てん  
コースの合流地点で  
はげ  
激しいカーバトル！

○コースの難易度は3段階あるようだ。コースの種類も増えるのだろうか？



コースセレクト画面が面めん



○スリッパしやすい雪道から脱出だ！

こたか やま けり  
○小高い山を境にしたコースの合流地点だ



○同じダートコースでも路面の状況が違うぞ

このゲームは1つのコース上にオンロードとオフロードのコースが存在する。マシンの特徴にあったコース取りをしないと、順位や

得意なコースを走り  
レースを有利に進める



オンロードから  
ゆきみち  
雪道へ！

○ライバルに差をつけられ近道をしようとしているのか。脇の雪道に入っていくマシンの連続写真だ。バランスを崩したのか、マシンが横転しそう





●さっそうと走る赤いマシン。カッコイイぞ

このレースのために作られたマシン。どんな悪路でも走るパワフルマシンだ



マシンセレクト画が面めん

プレイヤーは好みのマシンを選んでレースに挑んでいく。現時点では4種類のマシンを確認することができ、個々のマシン性能などの細かい部分はまだ明らかになっていない。これから更に種類は増えて、最終的には8種類になるようだ。マシンは、公道を走るオリジナルのものを、ラリー用に改造した設定になっている。グラフィック的にもこれから更に改良が加えられるとのことだ。

コースを考慮してマシンをセッティングし  
過酷なレースにチャレンジする

## マシン選択後細かいセッティングができる

好みのマシンを選択したら、今度はセッティングを行う。各マシンは8種類のパーツに分けられ、それぞれ3段階の能力の振り分けができる予定。パーツにはメリットとデメリットがあり、ほかのパーツとの関連性によっては力を発揮しない場合もある。コースを参考にオンロード派かオフロード派かを考えてセッティングしよう。

- ハンドリング**：ハンドリング特性を調整。全部で3段階あり、マシンの曲がり幅が違ってくる。
- エンジン**：エンジン特性を調整。トルク重視はオンロード向き、馬力重視はオフロード向き。バランス型はその中間だ。
- ブレーキ**：減速力を調整。じよじよにきくものから、一気にきくものまで全部で3段階ある。
- エアロ**：ダウンフォースの調整。調整によって加速、最高速、コーナリング性能に影響が出る。
- ギヤ**：ギヤ比を調整。スピード重視の高速ギヤ、コーナリング重視の低速ギヤ、バランスのとれた中速ギヤの3種類から選べる。
- タイヤ**：タイヤ特性を調整。マシンのグリップ力に影響する。
- 駆動輪**：駆動輪の動力配分を調整。FF車、FR車、4WD車の3段階から選択できる。4WD車はオフロードに向いている。
- サスペンション**：サスペンションの特性を調整。コーナリングの限界スピードに影響する。

## 池を横目に熱いデッドヒートを繰り広げる



●坂になっている崖道を駆け上がっていく。一見のどかな風景だが、男たちの熱い戦いの場所なのだ

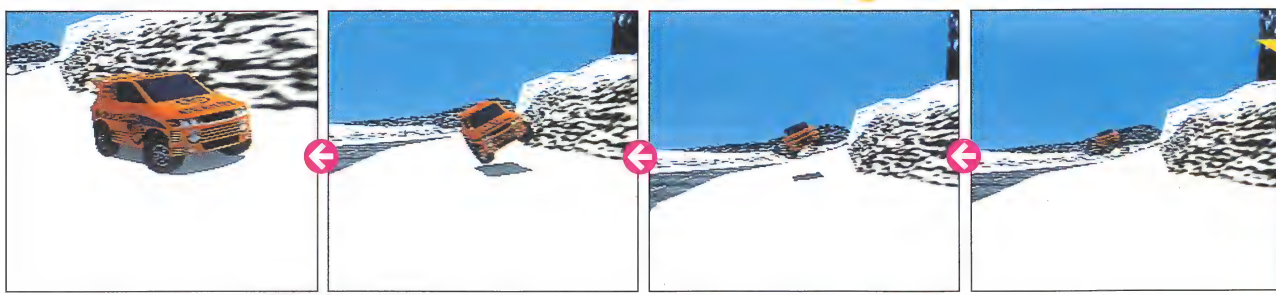
レースの舞台となるコースは、険しい山中に作られた特別コースだ。コース内にはさまざまな障害物や悪路が用意されている。今回確認できたものは、雪道とトンネル、そしてアップダウンの激しいダート。雪道ではスリッパしやしく、コーナーなどではバランスを崩しやすい。またトンネル内では、照明がマシンの走りを克明に照らし出す。ほかにも辺りに目を向けると池や崖などを見ることができ、見た目には自然の中に作られた美しいコースだが、ナメてかかると痛い目を見ることになるぞ。

山岳地のコースを  
マシンが激走する

## トンネル内の照明がマシンを照らす



●真つ暗なトンネル内。ここを抜けたらどんな景色が見られるのだろうか？



●オンロード車のより更にインをつき雪道をカーブだ。あわてて入ったのか、バランスを大きく崩すが見事に着地成功。派手なアクションを見せてくれるのだ

バランスを崩すが  
うまく着地!!



これが魔王に砕かれた精霊石のかげら



見るからに強そうな溶岩地帯のボス



すべてのかけらを集めると魔王を封印できる3つの精霊石になるのだ



ボスを倒して  
かけらをゲット!

すべてのキャラが勢ぞろい。値段も7980円とN64初の低価格になったぞ。今回は新たに判明したことを紹介していこう。妖精界には陸、海、空の世界が

各世界に魔王を封じることができ、精霊石のかげらがあることが判明!

あり、そこには精霊石のかげらが隠されている。そのかけらを全部集めると魔王を封印し込めることができるのだ。中にはボスを倒してかけらを手にするステージもある。



陸世界のタヌキボス。こいつを倒せば精霊石のかげらが手に入るぞ

しずかちゃんのこけおとし手投げ弾は、しゃがむと投げる距離が短くなる



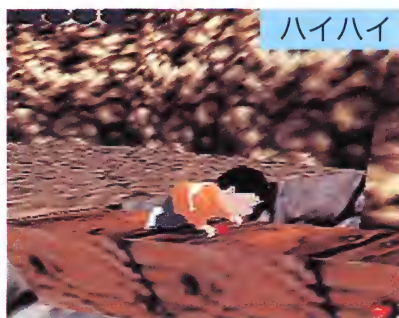
ハイハイでじりじり近づき「ひみつ道具」で攻撃することもできる。すべてのキャラができるアクションなのだ



しゃがみ  
攻撃も  
できる  
のだ!

足元が不安定なときは、ハイハイしてゆっくり進むのがベストだ

タイミングよくジャンプして手下を踏みつけて倒せるのだ



ハイハイ



踏みつけ

ドラえもんたちは、違った「ひみつ道具」を1人1人が持っていて、キャラごとの攻撃方法もそれぞれ違うのだ。またキャラたちは

多彩なアクションも披露してくれるぞ。例えば、背が低い魔王の手下をやつつけるときには、しゃがんで攻撃すれば命中しやすくなったりする。このほかに、手下を上から踏みつけて倒したり、細い橋をハイハイしながらゆっくり渡ることもできるのだ。

N64初の低価格 7980円で発売決定!



のび太と3つの精霊石

エポック社

3月発売予定 7980円

N64 アクション 64M

バックアップ(最大4)

協力プレイ可(最大4人)



いくつかの  
ステージには  
しかけがあるのだ



○壁で先に進めない。あれ、このマークは？



○このスイッチのようなものは何だろう？

今まででは3つの世界の中で、陸の世界と海の世界しか紹介してなかったが、今回は空の世界が公開されたぞ。この世界では雲の間を飛び回ったり、星の上に降りることができたりするぞ。雲の上に建っているお城も存在するようだ。空以外の世界についても、以前紹介したときにはまだできていなかったし、陸の世界の最終ボスなどの写真も入手したぞ。

新ステージのしかけなどについて  
完全ガイド  
ドラえもんワールド



海洋ワールド

○海の中にはダンジョンのような場所もある



大陸ワールド

○ステージにはボスの絵が描かれていることも

○翼竜のようなものが飛んでいる。この先に見えるのは雲かな？



天空ワールド



水中バギー

○海の世界で登場する乗り物。目の前にある障害物を、壊すことができる



有う袋たい恐竜

○ドラえもん「ひみつ道具」を使えば、恐ろしい恐竜とも仲良くなれるのだ

各世界に必ず便利な乗り物が用意されている。乗り物は生き物であつたり、車であつたりさまざま。この乗り物に乗るためには、ドラえもん「ひみつ道具」が必要で、それを見つけて出せば乗れるようになるらしいぞ。ここでは紹介できなかった空の世界にも乗り物が存在するのだ。

各世界に存在する  
特徴ある乗り物



○タケコプターは長く使うと電池切れになる

タケコプターだ！



○鈴を100個取することで、残りキャラが1つ増えるのだ



○どら焼の効果は、どら焼型をした体力ゲージをまるまる1つ回復する

アイテムには手下を倒すことで出現するアイテムと、ステージフロアに欠かさない「ひみつ道具」がある。鈴やどら焼は手下を倒すと現れる。「ひみつ道具」は、ステージ内に隠されていたり、ボスを倒したりすることで入手できる。

出現するアイテムや  
ひみつ道具があるのだ



○たとえ火の中でも水の中でも彼の声は健在なのであります。はい

失神するほど  
スバラシイ歌なのだ



○よく見ると、みんなまばたきをするぞ

ゲーム中のキャラたちは、遠くから見るとわからないが一人一人にちゃんと表情があるのだ。魔王の手下に攻撃されたときには痛そうな顔をしたり、「ひみつ道具」で攻撃するときにはカッコイイ表情を見せるのだ。このゲームではカメラアングルをプレイヤーが自由に替えることができ、キャラの表情もバッチリ見られるぞ。

状況によって変わる  
キャラの表情に注目！



編集部にサンプルROMがやって来た!  
プレイして判明した新事実を公開するゾ



アクレ임ジャパン 3月28日発売予定 価格未定

N64 アクション  
64M

コントローラバック専用

環境設定の変更、  
各種モードなどで  
より快適なプレイ

本編に言及しているかのような  
臨場感が味わえる、3Dタイプの  
アクションゲーム。今回入手した  
サンプルROMによって、本編以  
外に、オプションでプレイ環境を  
さまざまに設定できること、ゲ  
ームをより面白いものにしてくれ  
るモードの存在が明らかになった。  
これらにより、本編がより快適に  
楽しく遊べるようになった。



○設定をいろいろと変え、雰囲気の違いを楽しむ

○視点は武器の照準も兼ねている。3D  
スティックの反応をやりやすいよう設定



設定しだいで、  
雰囲気が変わる

オプションでBGMと効果音の  
調節、体力や残弾などのステータ  
ス表示の濃度、血の表示の有無な  
どのプレイ環境を変えられる。例  
えば、効果音だけを流して緊張感  
ある冒険を楽しんだり、BGMを  
大きくして映画のような臨場感を  
味わったりできる。また、3Dス  
ティックの反応速度や利き腕の選  
択などの操作系も自由に設定可能



○トウメイ度を左側に設定するとステータス  
表示が薄くなり、完全に消すこともできる

○効果音だけを残すと緊張感も高まる!



よけいな物を消し  
臨場感あるプレイ

チートコード  
とは何なのか?

スタート時のメニュー画面に  
「チートコード」というものがある。  
ゲーム中、ある条件を満たすと  
パスワードが表示され、これを入  
力すると、さまざまな裏技が使  
えるようになるというものだ。フ  
ィールドの選択やボス戦、敵を開  
闢できるものなどプレイをより楽し  
むためのものが用意されている。

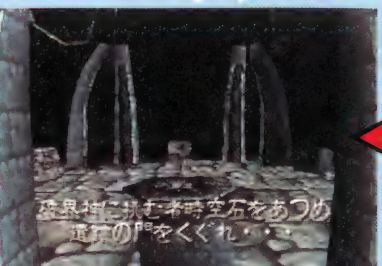
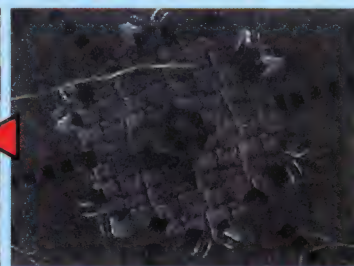
入力が正しいと…



○敵を開闢できるモード。正しくパスワ  
ード入力できればほかのモードも現れる

オープニングデモ

ゲーム中に何度も訪れること  
になる重要な場所がスタート時に  
デモとして流れる。この場面で  
ゲームの目的もしつかりと目  
本語訳されて入れられている。



○「テュロック」の目的が明らかにされる

○ゲームが始まると遺跡のような場所が現れ

○ここは全ワールドを結ぶ重要地点だ

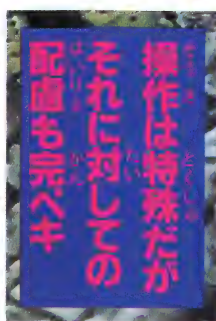




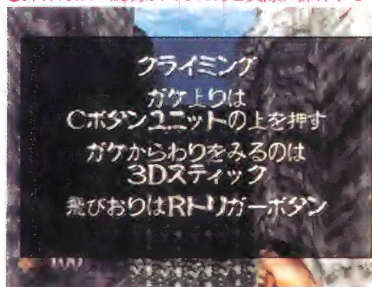
○3Dスティックでの視点操作は世界にいたる人々から高く評価されている。操作に慣れれば、スムーズに冒険を進められる。



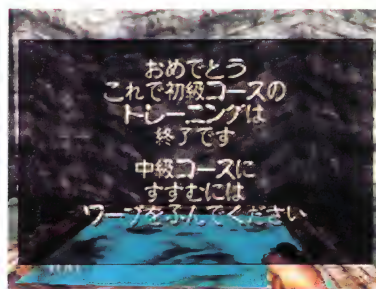
○A・Bボタンで状況に合わせた武器の選択をする。



○操作方法の説明が入ったあと実際に操作する



ここでは歩き方やジャンプの仕方などの操作方法や、崖の登り方や泳ぎ方を教えてくれる。まずはここで、冒険に必要な基本的な操作方法を身に付けることになる。そのため、コースは非常に単純で分かりやすいものになっている。



○初級、中級、上級と段階を踏みながら練習！

操作方法を練習するためにトレーニングモードが用意され、基本的な操作からプレイ中によく使う操作などを、実際にプレイしながら身に付けられる。コースは初級・中級の3つに分けられている。



○Lトリガーを押すとマップが表示される。それを使って迷路を抜ける練習などもある

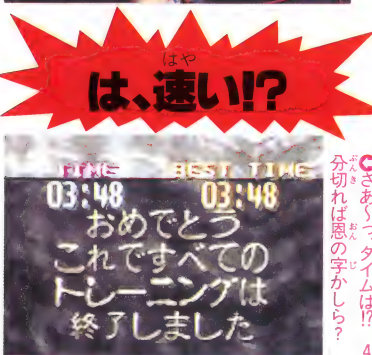


さらに複雑な地形を歩く練習も加わり、マップを表示させて地下道を抜けるという場面もある。スライダを踏んで扉を開けたり、柱の上をジャンプしながら登ったりと冒険している感覚を感じさせるものも出てきて、ゲーム本編でも十分に立つ操作が多い。



○水中をジグザグに移動する練習。ほかにプレイに役立つ操作を学ぶことができる

中級コースでは、初級で学んだものに加えて、ゲーム本編と同じような地形を想定した、実際にプレイするときに役に立つようなコースが用意されている。また、射撃によって敵を倒すと、仕掛けが作動するといった手の込んだ練習も行っている。



○素早く敵を射抜いて、仕掛けを作動させる！



○このモードでは初級～上級までのコースを通して、タイムアタックをすることができる

トレーニングを一通り終えても「サバイバルコース」でタイムアタックに挑戦すれば、スムーズに操作する練習ができる。正確かつ迅速に、移動から射撃までの操作を行ってタイムを縮めよう。





「NINTENDO POWER」誌から絶好調のアメリカN64情報をお届け!



# USA ホットライン

今回の目玉は宮本茂氏をはじめとする任天堂のゲームプロデューサーへの独占インタビュー。また誌上では初公開となる画面写真が2タイトル。プレビューでは日本でも人気の高いNBAのバスケットボールゲームを紹介!

## USA HOTLINE CONTENTS

### TOPICS

任天堂ゲームプロデューサー  
インタビューほか

N64最新情報  
.....P45

### PREVIEW

期待のスポーツゲームを  
いち早く紹介

NBAハング・タイム  
.....P48



アメリカN64の予想以上の売れ行きに対して、ゲームメーカーは次々とN64ゲームの開発を発表している。今年もつとめ期待が持てるジャンルはプロレスゲームである。WWFや日本のハードソング開発を進めているプロレスゲームに加え、T・HOもアメリカのプロレス団体であるWCWのライセンスを取得してプロレスゲームを開発中であるという。T・HOはこのゲームを今年の秋には発売したいと考えている。

そのほかめばしいタイトルを紹介しよう。タイタスでは『ランボ  
アメリカN64の予想以上の売れ行きに対して、ゲームメーカーは次々とN64ゲームの開発を発表している。今年もつとめ期待が持てるジャンルはプロレスゲームである。WWFや日本のハードソング開発を進めているプロレスゲームに加え、T・HOもアメリカのプロレス団体であるWCWのライセンスを取得してプロレスゲームを開発中であるという。T・HOはこのゲームを今年の秋には発売したいと考えている。

スポーツもの、格闘ものに人気集中  
アメリカ人はアクションが大好き?



## 「NINTENDO POWER」誌による 任天堂「敏腕」プログラマーインタビュー

昨年11月に東京で開催された、任天堂の新作ゲーム発表会である「初心会」で、「NINTENDO POWER」編集部は任天堂のゲームプログラマー達に独占インタビューを敢行した。インタビュにに応じてくれたのはマリオの産みの親である宮本茂氏と、彼の同僚である手塚氏(ヨッシーアイランド)、『マリオカート64』、『ヨッシーアイランド64』のプロデューサー、紺野氏(『マリオカート64』のディレクター)の3氏である。

(ファミマガ64編集部)

「新しいゲームやハードは、今回の「初心会」ではどう受け入れられていますか？」

手塚氏 みんなN64の数々のゲームや、これらゲームの革新に興味がしているようですね。我々は新しいゲーム時代の到来について話をしてみました。この「初心会」はその幕開けといえるでしょう。

「64DD」や「振動パック」などの周辺機器により、N64はその用途を広げることが可能になりました。



○この10年ゲーム界をリードしてきた宮本氏

## 「振動パック」はもとも釣りゲーム用なんです(宮本)

「振動パック」は「スターフォックス64」や「プラスト・ドリーザ」で使われているようですが、ほかにも使う予定はありますか？

手塚氏 それについてはまだ完全には決まっていない状態です。

宮本氏 実際には「振動パック」はまったく別のアイデアから生まれたものです。それは釣りゲームを考慮してデザインされたのです。ゲームで魚が針に掛かって暴れているところを表現するとき、コントローラが震えるという臨場感がある。とても盛り上がるのではないかと。結局そんな釣りゲームはまだまだではいまいせんが、振動パックは釣りゲームに留まらず、ほかのアクションゲームにもうまく利用できると考えています。その「振動パック」を利用したゲームとしては、釣りゲームよりも先に「スターフォックス64」の方が発売されるでしょう。

「マリオカート」「スターフォックス」はSFCでも発売されていたわけですが、N64版はSFC版よりどこが優れていますか？

宮本氏 SFC「マリオカート」では地形の特徴を入れるのが困難でした。例えばトンネルや段差などですね。N64ではそれらをリアルに再現できました。

紺野氏 「スターフォックス64」のシステムは、SFC「スターフォックス」と「スターフォックス2」(発売はされていない)の中間をとっている感じですね。前方に進

みながら敵を攻撃するステイジや、どの方向にも自由に進めるステイジなどがあつたりします。

宮本氏 私がN64版に入りたいのも1つの特徴は、戦闘シーンにたくさん敵を登場させることです。以前の16ビットマシンでは限界があつた部分ですね。

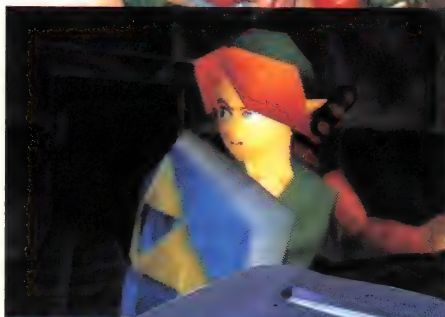
宮本氏に伺いたいのですが、あなたは「スーパーマリオ64」がN64のスペックの60%しか使っていないと言っていましたね。残りの40%を使うといったいどんなことができるのでしょうか？

宮本氏 例えばコンピュータが操る敵キャラクタを賢くさせて、プレイヤーの行動に対してもっと変化のある反応をさせることが可能です。またグラフィックの部分では、特別な照明効果を付け加えたりできます。今度の「スターフォックス64」や「ゼルダ64」では、多くの変わったグラフィック効果や照明効果を取り入れています。これらはゲームの世界のリアリティを向上させていますね。

「ゼルダ64」について、今



○プログラマーの手塚氏自身が「動くアート」という「ヨッシーアイランド64」のグラフィック



○「64DD」をフルに活かすゲームになると思われる「ゼルダ64」。完成にはまだ時間がかかりそう

○この「64DD」はN64に、また新たな可能性をもたらすだろう



## 『ヨッシーアイランド64』は「動くアート」です(手塚)

これまでお話ししてきましたが、宮本氏、そうですね、開発状況は約50%といったところで、完成は'97年末になるでしょう。とてもアクションが豊富で内容が充実しています。でも今はあまり多くはしゃべりたくないです。これから発売までに多くの部分が変わると思うので、そう考えるとまだ10%しかできていないということでしょうか(笑)。

「ウェーブレス64」のペンギンとか、ゲームには直接関係ないようなものも登場しますが、あれはデザイン的な理由があるのですか？ それとも気まぐれ？

宮本氏 (笑いながら) デザインには秘密にするようなことはありませぬ。誰かが面白いアイデアや楽しさを発見すれば、私たちはそれをすぐにゲームに取り入れるのです。本当は「スーパーマリオ64」に出てくるペンギンを、どのゲー

でも登場させたいと思いましたが、ほかのゲームの開発チームはあまり乗り気ではないこともありでしたね。でも「スターフォックス64」では巨大なボスペンギンが現れるかも(笑)。

「ヨッシーアイランド64」には面白いグラフィックがいくつか出てきますね。

手塚氏 「ヨッシーアイランド64」は基本的には2Dアクションゲームです。私たちは新しい効果として、手がきの絵のような技法を編み出しました。最初の「ヨッシーアイランド」に、フレミングで描かれたようなグラフィックがあつたのを覚えていますか？ あれがもつと充実し、動きのあるものになっています。背景ももつと活気のあるものになる予定です。誰かが「それはとても芸術的ですね」と言った。そうまさに「動くアート」と言えますね。



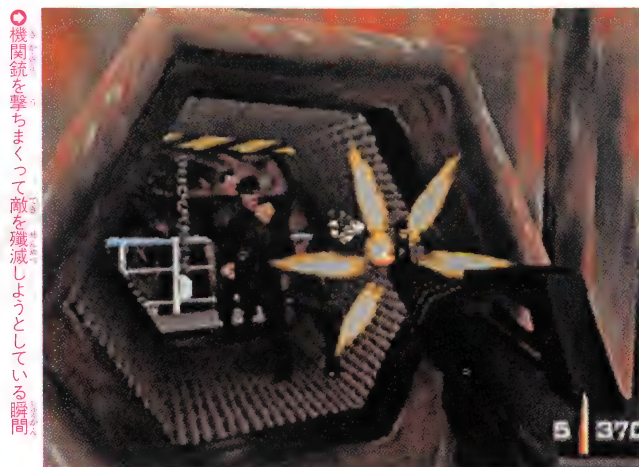
## 『007:ゴールデンアイ007』 by NOA

殺しのライセンスを獲得できるが、とてもおしゃやかなジエームス・ボンドのメイフアップも、そろそろ終わるころだ。レアによる開発はここ数年以上、オープンにされることはなかった。しかしここに来てレアは「NINTENDO POWER」編集部宛に、プレイ可能なサンプルROMを送ってきた。このゲームはいくつかの点で途方もなく良くてきている。テーマミュージック、武器、ボンドの強烈なガンさばき、あらゆる危険、犯罪組織のボスが待ち受ける世界各地の秘密基地、驚くそれらすべてがこのゲームにはある。ボンドファンのために用意されていないものといえば、金とオープニングタイトルの謎解きぐらいである。ゲームはいきなり激しいガンの撃ち合いから始まる。もしそこで

敵の弾に当たったりするとゲームオーバーとなり、怖いほどリアルな流血シーンになる。とにかくアニメーションがよくできていて、プレイヤーがワルサーPKや強力なガンを撃つと、その弾がどこに命中したかはつきりわかるのだ。敵の足に弾が当たると、敵はよろめく。腕に当たると転倒してのたうちまわる。お尻に当たると敵は飛び上がる。正直なところリアルすぎて気味が悪いくらいだ。

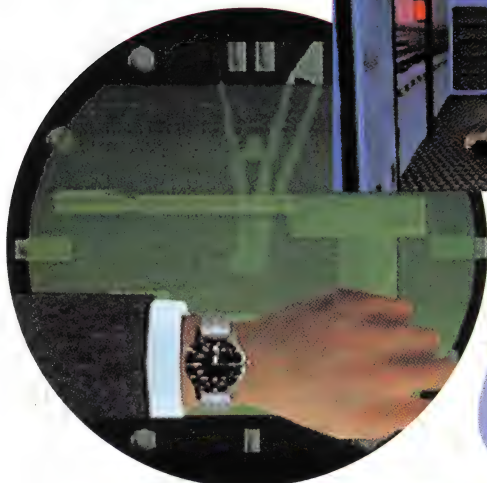
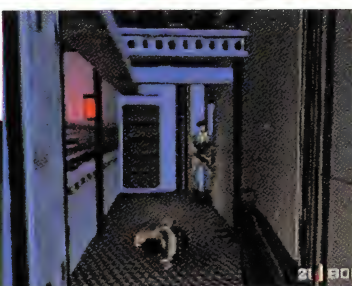
タイトル発表の時期は早かったものの、その開発状況はまったくといっていいほど伝わってこなかった『ゴールデンアイ007』。アメリカでの発売は3月ごろと、完成も間近であるらしい。今のところ日本での発売時期は未定。

(ファミマガ64編集部)



○機関銃を撃ちまくって敵を殲滅しようとしている瞬間

○通常は右の写真のような画面だが、時間の確認などのグラフィックも用意されている



スマートな  
ボンド・  
ワールド!

○至近距離から敵を撃つ。リアルすぎて怖い!



○武器はいろいろなタイプに持ち替えられる

## 『ダーク・リフト』 by ビック東海

実際に動いているゲーム画面を初公開!  
今回我々は、このゲームを開発しているクロノスから、実際に動いているゲーム画面を入手することができた。これらの画面写真はキャラクターの肩越しに回転する、頭のいいカメラから撮ったもので、このゲームのすべてのアクションを見ることができた。このカメラはキャラクタの動きのデータを計算し、もっとも操作しやすい映像をプレイヤーに提供している。実際にこの『ダーク・リフト』は現実離れした光景や、すさまじい爆発シーンなどを見せられる。今年の夏から秋の間に、この超リアルなファイティングゲームは発売されるだろう。

前回のこのコーナーではイラスト的なCGしか紹介できなかったが、今回はいかに格闘ゲームという画面写真が居たぞ。ファンタジー的なモンスターが、キャラクタとして登場するようだ。派手な爆発シーンがキレイで印象的。

(ファミマガ64編集部)

○青、赤、緑と爆発の色もカラフルで超ハデなのだ



○右のファイターはちょっとメカっぽいデザインだ





圧倒的な第一印象で登場!  
『クレイファイター・エクスティーム』のインタープレイ

インタープレイはSFCで発売していた『クレイファイター』シリーズを、N64『クレイファイター・エクスティーム』として開発中と発表した。このゲームの面白いところは、さまざまなファイティングゲームのバロディになっているということ。ストリートファイターIIや『モータル・コンバット』などの人気ゲームと同じ動きや連続コンボを採用しているのだ。例えば、『キラー・インスティンクト』の3000ヒットコンボや、『モータル・コンバット』の新しい「究極神拳」などを見ることが出来るかもしれない。そして、革新的な部分は、格闘のためのフィールドが完全な3D空間になっているということ。キャラクタはアリーナの中を自由に動き回り、アリーナの外側に存在する4つの部屋に抜け出すこともできる。なおこのゲームは最終的には「振動パッド」対応にして、今年の5月までに発売したいとのことであった。

日本ではあまり馴染みのない格闘ゲーム。ちょっとコミカルなキャラクタが、格闘ゲームとしては新しい感じがする。

(ファミマガ64編集部)



○左上の写真からもわかるように、フィールドは3D空間になっており、プレイヤーはその中を自由に動くことができる。キャラクタの格好もちょっとヘン



○これらの画面写真を見るかぎり、グラフィックの完成度はとても高いようだ

オリジナルのパソコン版を超えた!?  
『ヘクセン』のG・T・インタラクティブ

パソコンが家にあるなら、中世風のファンタジーの設定の『ヘクセン』というゲームを耳にしたことがあるだろう。G・T・インタラクティブはN64に参入するタイトルとしてこのゲームを選んだ。

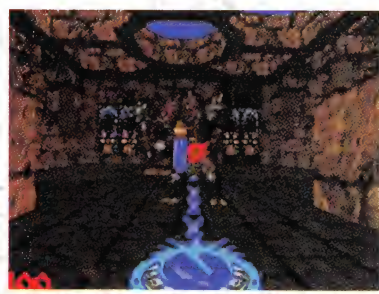
このゲームは強烈なパンチを繰り出す拳だけを武器に、気味の悪い地下牢へ入り込むという内容。地下牢の迷路の中には、凶悪なモンスターたちがプレイヤーを待ち受けているのだ。



○この鎧の拳で敵モンスターを倒す



○妖しい緑の光に包まれたモンスター

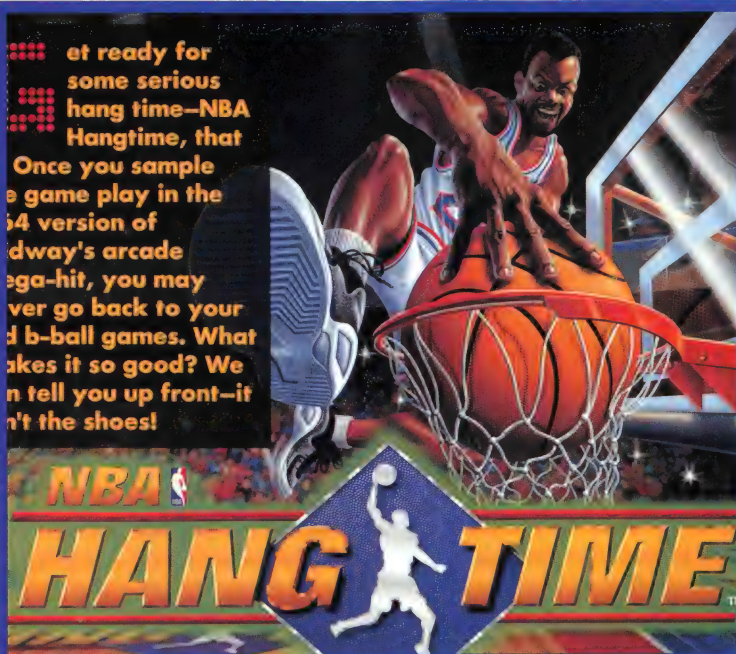


○何か飛び道具を使用して敵を攻撃している?



○天井にはキレイなステンドグラスが...





Get ready for some serious hang time—NBA Hangtime, that Once you sample the game play in the N64 version of Midway's arcade mega-hit, you may never go back to your old b-ball games. What makes it so good? We can tell you up front—it isn't the shoes!

## NBA HANGTIME

### モンスターダンクさく裂!

# NBA ハング・タイム

その独特なアクションで、ゲームセンターで絶大な人気を誇るゲーム。アメリカではN64で遊べる日も近いみたい。残念だけど日本では発売未定

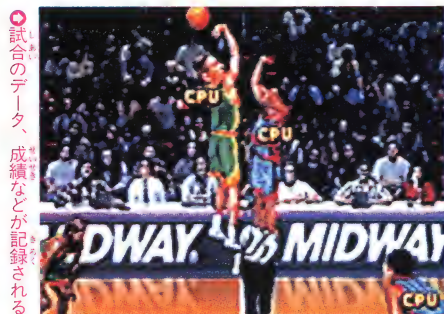
これが「ハング・タイム」式ダンクシュート!



このアクションがこのゲームのウリ

バスケットボールをめぐる第3次世界大戦が始まった。モンスターのようないプレイヤーが、敵チームのスリーポイントシュートを打ち崩す。これはまさに戦争なのだ! こんなゲームを今まで見たことがあろうか? 確かに見た目は過去の多くのバスケットボールゲームと同じように見えるが、実際にプレイしてみるとまったく違うものだ。気が付くはずだ。その秘密はゲームのシステムにあり、頭のいいコンピュータが操作する敵プレイヤーは、とてもリアルにそしてスマートに動く。そしてその反応はともすればやい。どんなバスケットの達人も、このゲームの動きには一目を置くだろう。二度と昔のバスケットボールゲームはプレイできなくなるぞ!

より速くより賢く  
N64初の  
バスケットボール  
ゲーム



試合のデータ、成績などが記録される

自分の名前と4桁の数字を入力して自分のチームを呼び出すのだ



この「ピンシステム」は銀行のカードで使われているような、暗証番号を登録するものなのだ

まずゲームを始める前に「ピン」(PERSONAL IDENTIFICATION NUMBER)の略)システムで個人ファイルを作る。このファイルを作っておけば、コンピュータはチーム成績や選手の個人成績などのデータを間違いなく管理してくれる。

ユニークな「ピンシステム」採用



最後に操作する選手の名前を決定する。自分の名前でもニックネームでも自由だ



最初は40ポイントを与えられている選手の能力パラメータを、任意に振り分けて決定する



次に自分のチームのユニフォームを選ぶ。なるべく目立つようなカラーがいいね



まず最初に自分の操作する選手の顔を選ぶ。中にはとても人間とは思えないものも...

自分だけの「キヤラクタ」を作成  
自分だけが使用できるプレイヤーを作れるというのも大きな特徴。キミは自分の作ったプレイヤーでNBAの選手に挑戦できるのだ。そして4ゲーム勝つごとに、能力パラメータを2ポイントずつ獲得できる。そのポイントを使って、身長、体重、スピード、シュート決定率などの能力を強化できる。

自分だけの「キヤラクタ」を作成



自分の好きなNBAのチームを選んで  
対戦する1対1のモード



ゲームをスタートするときに、参加する人数によってモードを選択する

キミが1人で攻撃するの好きな  
でも、友達に援護してもらいなが  
らプレイするのが好きでも、この  
ゲームならどちらでも楽しめる。  
NBAの4つのコントローラボ  
ットをフルに活用して、最大4人の  
人間がゲームに参加できる。人間  
どうしの対戦も、協力してコンピ  
ュータと戦うことも自由なのだ。

最大4人の  
プレイヤーによる  
同時対戦が可能



2人でプレイする場合2つのモ  
ードがある。1つは2人のプレイ  
ヤーが協力して、コンピュータが  
操作する敵チームと戦うモード。  
もう1つはそれぞれが自分のチ  
ームを操作して、人間どうしの対  
戦をするモードである。

協力も対戦も可能  
2人プレイ



これはコンピュータが操作する  
NBAのチームと対戦する基本  
なモードである。このモードでは  
4つのクォーターを終了する前に  
プレイヤー側が20点得点をリード  
をすとの時点で終了。短い時  
間でガンガン白星を重ねられる。

コンピュータと戦う  
1人プレイ



このモードではハンデは一切な  
し。凄まじい激戦が予想される。  
究極のバスケットボールゲームに  
なるだろう。4人のプレイヤーが  
2オン2でフルコートプレスノ  
チームメイトとのコンビネーショ  
ンもカギになりそう。

2オン2で盛り上がる  
4人プレイ

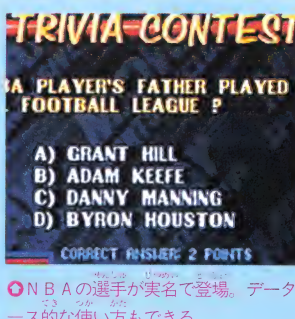
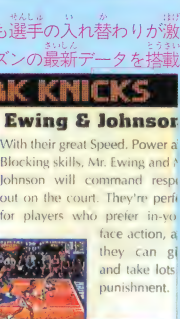


たまには人間2人を相手にして  
目一杯汗をかくてみたいと思うか  
な? この3人プレイモードでは  
1対2に分かれて対戦するのだ。  
ベテランの凄腕の友達が相手でも  
ルキー2人が力を合わせて挑  
戦すれば勝機もあるぞ。

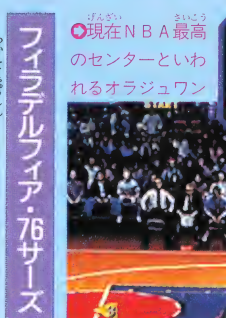
ハンデもあり  
3人プレイ



現在NBA最強チームは、この  
チーム以外にないだろう。ジョー  
ダンをはじめ、クーコッチ、ピッ  
ペンとまさにドリームチームノ  
シカゴブルズ



NBAの選手が  
実名で登場する  
ゲームに登録されているNBA  
チームは全部で29チーム。所属し  
ている選手もすべて実名で登場す  
るぞ。もちろん移籍などのデータ  
も今シーズンのものをフッコー。



シアトルスーパーソックス  
昨シーズン、NBAファイナル  
でシカゴブルズと戦った実力の  
あるチーム。ケンパを中心によ  
くまとった戦力を持つ。



**10日間無料  
お試しセール**  
平成9年2月28日まで

まずその効果を  
試してください

1. 紫外線を100%カット
2. ギラギラ・チラツキをカット
3. 色のニジミをカット
4. クリアな画面で文字が見やすくなる
5. 目がチカチカしない、疲れない!

全国で大好評!! 目が楽だ!! 目が疲れない!!

**使ってビックリ!です。**

このフィルターを知ったのは、雑誌で知りました。初めは、半信半疑だったけど、フィルターが届いてテレビに付けたらビックリしました。テレビがとても見やすくなって、ゲームも楽しく出来るようになりました。視力も悪くなっていて、このフィルターを付けたら視力がもとに戻ってきたような気がします。サンクレストの皆さんに感謝しています。友達にもぜひ教えてあげたいです。

大阪市平野区  
高田 直人くん

おたよりありがとう



テレビゲームから

**目を  
守る  
!!**



ブルーライト!!  
ブルーライト!!

画面もキレイ、ゲームも楽し!



こんなに違う、目の疲れ  
●国立横浜病院試験データ●

視覚に関するストレスが高まると調節力の異常が現れます。調節力は目のピントを合わせる力のことで、“目の疲れ”が蓄積されると調節力は低下し、視力低下の原因になります。テレビゲームを60分連続で行った場合、ハイパーTVシールドFSIIIを使用すると、調節力はほとんど低下せず、TVシールドが「目を守る」役目を果たしているのがわかります。



国立横浜病院眼科測定  
(被験者19名/9-12歳:7名、15-20歳:12名)

**Hyper TV Shield**  
ハイパーTVシールド

**視力低下をSTOP!**

〈推薦者〉東京視力回復センター (本部東京都渋谷)

マルチメディア時代をむかえる現代、テレビやコンピュータの画面を見ない生活を送ることは不可能。視力低下予防のキーワードは「目を使わない」ことではなく「目の正しい使い方」にあります。また、視力回復の第一歩もまずは視力低下の予防からはじめます。画面からの有害な紫外線より目を守る“ハイパーTVシールドFSIII”を東京視力回復センターも推薦いたします。

10日間無料でご使用下さい。万一、お気にめさなければお気軽に返品して下さい。(サンクレスト通信販売のみ)

購入ご希望の方は、商品代金+送料(600円)+消費税を商品到着後15日以内に、同封の払い込み用紙で郵便局からお振り込み下さい。返品の場合、返送料はおお客様のご負担でお願いします。

型名	価格(税別)	型名	価格(税別)
●14・15型用	¥5,000	●ワイド16型用	¥6,000
●16・17型用	¥5,500	●ワイド20型用	¥7,500
●18・19型用	¥6,000	●ワイド24型用	¥8,500
●20・21型用	¥7,000	●ワイド28型用	¥9,500
●24・25型用	¥8,000	●ワイド32型用	¥12,500
●26・27型用	¥8,500		
●28・29型用	¥9,000		

■ハガキでお申し込みの場合...

〒547  
5-1-35  
(株)サンクレスト  
F1係

ハイパー  
TVシールドFSIII  
を申し込みます  
●型名( )型用)  
●郵便番号・住所  
●氏名・捺印・年齢  
●電話番号

■電話でお申し込みの場合...

**06(303)4152**

株式会社サンクレスト

受付時間AM.9:00~PM.6:00



# ファミマガジャーナル

アール

## INFORMATION

## EVENT

## GOODS

## MOVIE

ファンは注目! 『ときメモ』映画化のビッグ  
ニュースが飛び込んできたぞ。『オウガ』ファ  
ンの心をくすぐるアイテムも紹介しちゃう

●SFC版のグラフィックを使う。イン  
ストールすればすぐ使うことができる



### プレゼント

タクティクスオウガ  
コンプリートワークス  
ウィンドウズ  
for Windows &  
マッキントッシュ  
Macintosh

かく めい  
各5名

### データベース



●このマップの好きなところをクリ  
ックするだけでデータが見れる

●キャラクタの顔やいろいろなアイ  
テムがアイコンになっている



### 壁紙集



●めっちゃくちゃキレイなイラストを  
デスクトップに貼ってしまおう

## CD-ROM

SFCC『タクティクスオウガの  
デジタルデータ集が発売!!』

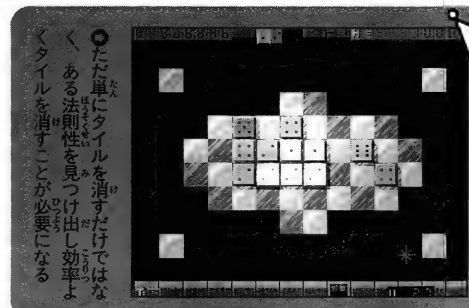
## INFORMATION

「エニックス・インターネット・エンタ  
テインメント・コンテスト」結果発表

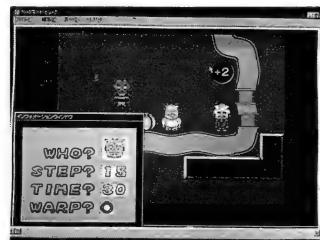
エニックスが主催の  
「エニックス・インターネット・  
エンタテインメント・コンテス  
ト」これは未発表のオリジナルゲ  
ームコンテストで、全世界から優  
秀なゲームクリエイターを発掘す  
るという主旨で昨年開催された。  
応募総数は67件、29カ国から作品  
が寄せられた。そしてゲーム界の  
お歴々からなる審査員によって厳  
密な審査が行われた結果、グラン  
プリ以下受賞者が発表になった。  
グランプリはチリのTHE OR  
ISIS GROUPさんの作品  
「ESTRUCTURA」に決定。  
これは1から6までのタイルの目  
を持ったタイルを並べ、隣接する  
タイルの数字を3つ以上同じにし

### グランプリ作品

THE ORISIS GROUP  
「ESTRUCTURA」



●ネットワークを使用する対戦型かくれ  
んぼゲーム「COSMICAL ANIMALS」



### 最優秀賞作品



●監督の立場で指示を出したりするサッカ  
ーゲーム「フットボールラボ」



# INFORMATION

## 『ときめきメモリアル』映画化で 「藤崎詩織」役を大募集!!

ゲームだけではなくラジオやCDとその世界を広げてきた『ときめきメモリアル』が、とうとう実写の映画になることが決定した。今回の映画化は「ほくたちの映画シリーズ第3弾」としてフジテレビが制作し、東映が配給する。劇場公開は今年の夏を予定しているとのこと。

ファンにとって気になるのはキャストینگだが、なんとヒロインの「藤崎詩織」役は一般公募で決めるのだ。我こそはと思う女のこはもちろん、他薦も可能なのでキミの周りの女のこを推薦することもできるぞ。詳しい応募要項と問い合わせ先は下記のとおり。

### 応募募は要う頂う

- 資格：プロ、アマ問わず、希望する12歳から18歳の女性。年齢は97年2月20日時点で資格範囲にあること。
- 応募先：この書類と写真を同封の上、必ず郵送にて次のあて先まで。
- 〒114 東京都中央区銀座5-2-17 東映映画宣伝部「藤崎詩織」オーディション係
- （履歴書、氏名、性別、生年月日（年齢）、住所、電話番号、職業（学校名）、家族構成、身長、体重を明記）
- ②写真：最近3か月以内に撮影したもので、本人とはつきりわかるもの。顔のアップと全身を各1枚。2枚とも正面から撮ったカラーのもの。
- ③応募動機：形式自由。文字数制限なし。
- 締め切り：2月20日（日）必着。
- 審査：書類審査による第1次審査を合格した応募者には、第2次審査（面接）について2月28日（日）までに連絡する。
- 問い合わせ先：東映映画宣伝部 03-5535-1700

## まわりの キミの 詩織ちゃんを探せ!



●詩織ちゃんだけでなく、ほかの女の子のこを演じる女優も気になるね

### プレゼント

#### 『ときメモ』コースター



●12枚で一組なのだ

15名めい

# CD

## 映像データが入った『J2』の サウンドトラックCD発売!

主人公の「ジョゼット」

「ガ人」のN64「ワンダープロジェクトJ2」感動のエンディングはもう見たかな? 感動のあまり涙してしまつたファンなら絶対買い! のオリジナルサウンドトラックが東芝EMIより発売されるぞ。発売日は2月26日で価格は2800円（税込）である。

曲目はゲームを盛り上げたBGMのほか、アレンジバージョンを加えた全40曲を収録。もちろんこれらの音楽だけでも十分楽しめるけど、このCDにはパソコンデータも収録されていて、ウィンドウズ95に対応しているパソコンがあればCD-ROMとしても楽しめる。



●音楽だけでなく、映像データも入っている

# INFORMATION

## 「ドラゴンクエスト・スペシャル ルンギンサート」が開かれる!

「ドラゴンクエスト」のゲームミュージックの作曲者として有名な、すぎやまこういちさん。その彼が交響楽団を指揮する「ルンギンサート」が今年も開かれるぞ。コンサートの日程は下記のとおり。プログラムは、昨年暮れに発売されたSFC「ドラゴンクエストIII」そして伝説へ...の交響組曲「ドラゴンクエストIII」このコンサートの人気の秘密は、曲の演奏だけでなく、すぎやまさんのお話もあること。ご自身も新しい「ドラゴンクエスト」が発売される度にハマってしまうほどのゲーム好き。そんな体験談が聞けるぞ。



●指揮者であり熱狂的なゲームファンでもある

すぎやまこういちさんのお話も楽しみ!

### プレゼント

#### 『J2』オリジナルサウンドトラックCD

●このイラストがジャケットになっているCDなのだ

3名めい



●「ジョゼット」が本当に声を出して、いろいろなおしゃべりしてくれるのだ

### 「ルンギンサート」の日程

●スペシャルコンサート（大阪）  
公演日：4月27日（日）15時開演 14時開演  
会場：ザ・シンフォニーホール  
演奏：関西フィルハーモニー管弦楽団  
料金：A 5千円 B 4千円 C 3千円 D 千円（税込）  
1月26日（日）より前売り開始  
問い合わせ：ザ・シンフォニーホール予約センター 06-6453-1600  
●第8回ファミリコンコンサート（仙台）  
ドラゴンクエストの世界  
公演日：4月3日（日）13時開演 13時開演  
会場：仙台フィルハーモニー  
料金：全席指定4千500円（税込）  
前売り発売中 オフィス・トライ  
問い合わせ：02-737-0400



●去年の12月12日に発売された「ドラゴンクエストIII」のサントラ



## CD VIDEO & BOOK

MOONLIGHT LIPS

ラジオデイズに恋をしてI / 金月真実

●キングレコード / 2月5日発売 / 2800円(込)



**CD**  
NACの新人歌手、金月真実のデビュー作。ラジオデイズの制作現場を舞台にしたラジオドラマ。

My Sweet Valentine

藤崎詩織

●キングレコード / 2月14日発売 / 2000円(込)



**CD**  
バーチャルアイドルとして歌手デビューした、藤崎詩織の1stアルバム。

ポケットモンスター大百科 赤・青

●エニックス / 1月31日発売 / 880円(込)



**BOOK**  
カワイイ「ポケモン」の魅力を、緑のほかに、赤、青の「ポケモン」も完全収録。

スーパーファミコンドラゴンクエストIII

そして伝説へ... 公式ガイドブック

●エニックス / 1月24日発売 / 1300円(込)



**BOOK**  
SFC『ドラゴンクエストIII』の公式ガイドブック。ゲーム内容をあま羅している。

Winning Post2

プログラム'86大研究

●光栄 / 2月14日発売 / 1800円(込)



**BOOK**  
人気の競馬シミュレーションゲーム「Winning Post」の競馬シミュレーションゲームの調教師としての解説。

対決 / 金田一家の一族

はじめと新助 ミステリー大比較

●ワニブックス / 発売中 / 1000円(込)



**BOOK**  
人気少年探偵の「金田一」の設定、事件、謎の探検など。

サムライスピリッツ天草降臨

●ポニーキャニオン / 2月5日発売 / 4800円(込)



**VIDEO**  
登場するキャラクターが超人気。その格闘ゲームの実際の画面を、使用して紹介する攻略ビデオ。

ふしぎの海のナディア

ミュージックビデオ

●東芝EMI / 1月29日発売 / 5800円(込)



**VIDEO**  
ガイナックスの「ナディア」の、'91年に発売された作品の複製版。

**プレゼント希望者は**  
ファミマガ・ジャーナルRのプレゼントを希望する方は、官製ハガキに郵便番号・住所・氏名・年齢・職業・学年・電話番号と希望商品名を明記の上、〒100 東京都港区東新橋1-1-16 T.M.ファミマガ64編集部 No.3 ファミマガジャーナルRプレゼントの応募は1点につきハガキ1枚が有効。No.3のプレゼントの締め切りは2月13日(必着)です。  
なお、雑誌公正競争規約の規定により、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。賞品の発送は、発売日などの都合上、締め切り期日後1~2か月かかる場合もあります。また、ジャーナルR内のプレゼントは、賞品の発送をもって発表にかえさせていただきますのでご了承ください。

## GOODS

**肌身離さず育てよう！  
携帯ペット「たまごっち」**

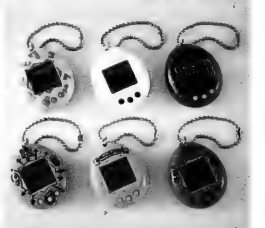
最近ゲームの中で犬や猫や熱帯魚を育てている人って多いのでは？ バンダイから1980円(税別)で発売中の「たまごっち」も、そんな「デジタルペット」の一種。小さいキーホルダー型なので、どこへでもいっしょに連れていける超カワイイやつなのだ。飼いはたまごから育てて、エサをあげたりトイレの世話をしたりしつけをしたりと、けっこう大変。人それぞれの育て方次第で、姿や性格の違う「たまごっち」に成長するのだ。そして2月には新

**リアルタイムの  
携帯ペットなのだ！**



種の「たまごっち」も登場すること。今まで欲しくても手に入ることができなかった人は、新種「たまごっち」をゲットしよう。

○いろいろな種類がある「たまごっち」。ずらっと勢ぞろい



○キーホルダーの液晶モニターに、謎の生物「たまごっち」がいるぞ

## EVENT

**ミニ四駆ウルトラサーキットで  
サンリオカップ開催中！**

東京サンリオピューロランドでは、ミニ四駆のレース「サンリオカップ」を開催している。これは以前このコーナーで紹介した「ミニ四駆ウルトラサーキット」で、2月11日までの毎週土日と祝日に行われている。レースの参加受け付けは、レース当日の11時からサーキット会場で行っている。小学生以下の子供の部は30名、中学生以上の大人の部は18名と、先着順の定員制になっているから注意。それぞれの優勝者には豪華賞品も用意されているぞ。



○毎週土日にはミニ四駆ファンがどくどくともなくぞろぞろ集まってくる



アレンジされた"いま"モードのハイスコアのコツ、教えます!!

任天堂  
2月1日発売予定  
3000円

高得点をマークするためのプレイとは? 4つのゲーム  
のポイントとなる箇所を攻略

# ゲームボーイギャラリー

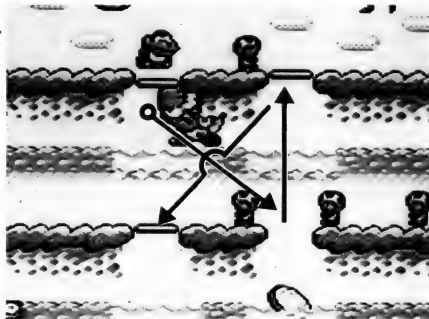
## ★GAMEBOY GALLERY★

13色対応 GB パラエティ 2M  
バックアップ(最大1)



ウツキーノ 4枚あるつたは  
上にあげておけば、ボクが支え  
ていなくても一回だけ通行人の  
重みに耐えてくれるんだよ。

○矢印のようにナナメ移動でスムーズに

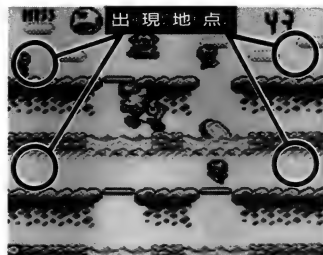


このゲームではAボタンによる  
ナメ移動に慣れることが先決。  
例えば複数の通行人を次々と支え  
なければならぬとき、左の写真  
のようにナメ移動を使えば最短  
の距離で移動ができ、時間のロス  
を抑えられる。逆に、ナメ移動  
を使わなければ4カ所の穴を支え  
まわるのは至難の業となるのだ。

ナナメの移動を  
マスターしよう

マニホール

○ダッシュで走るマリオは順番をかきまわす...



○マル印の位置を意識してプレイせよ。  
おちついて、画面全体を眺めましょう!

大勢の通行人に対処するポイン  
トは、通行人が出現する4つの位  
置に常に気を配って、支える通行  
人の順番を把握することだ。ただ  
し、マリオだけは動く速さが違  
うので現れたら順番のズレに注意。

ハイスコアへの道

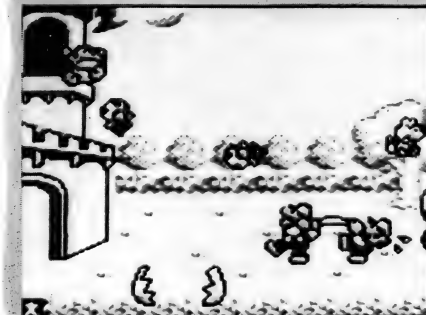


○各キャラのバウンドが違っても、結構  
ゲームは複雑になる。習うより慣れるだ

「いま」モードにアレンジされて  
変わった最大の点は、登場するキ  
ャラが3種類に増えて、それぞれ  
飛び跳ねる高さが異なること。そ  
れによって、運び終わるまでにキ  
ャラの順番が入れ替わってしまう  
のだ。まずは、その3種類のキヤ  
ラのバウンドの動きを熟知し、順  
番の入れ替わりに混乱させられな  
いようにするのが重要なのだ。

バウンドの違う  
キャラに慣れろ

ファイア



たまに現れるタマゴは落と  
してもミスにならないから、  
忙しいときはほつとくとい  
よ。なにより人命優先だ。



○このラインを基準にし、ラインを越えた  
順番に拾いまくれ! 移動は落ちついて

出現した順番を把握していても  
途中で順番が入れ替わってしまう  
ので、左の写真に印してあるライ  
ンに注目して、一番下にいるキヤ  
ラがどれなのか常にチェックだ。

ハイスコアへの道



# アウトパ

宝物の取りすぎに十分注意して

宝物を船に持ち帰ると取った分の倍の点数がボーナスとして加算される。ただし、「いま」モードでは取れば取るほど動きが遅くなってしまうので欲張るとタコの足に捕まってしまうぞ。10コ以上宝物を取るとかなり動きが遅くなるので、9コ取ったら船に戻ることをおススメする。宝物を取るときは音が鈍い音に変わったなら要注意。



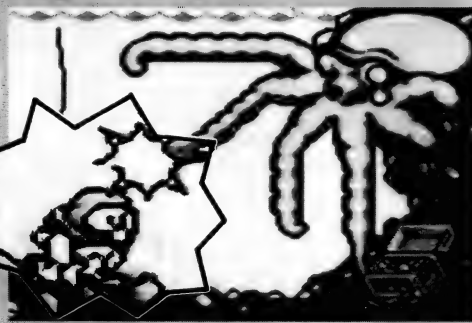
○宝物を取っては戻り、取っては戻りとこまめに往復しよう。くれぐれも取りすぎに注意

ピーチ姫の

ワンポイントアドバイス



ハイイ、ピーチがいないコトを覚えてアゲル♡安全地帯があるっていても、いつもうまくいくわけじゃないでしょ？そんなときは、取った宝物をタコの足に投げつけば切り抜けるわよ。もったいないけどな。



○タコの足は根元のところで方向が決まれば、途中で向きを変えたりしないので、早めに足の伸びる方向を確認しよう



○たとえば4本の足がすべて伸びていても、必ず2カ所は絶対に安全な場所ができるので、それを利用しない手はないぞ

安全地帯

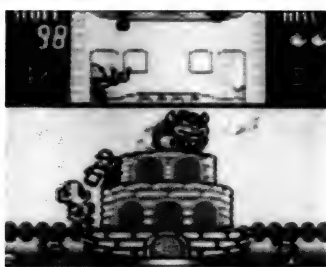
ハイスコアへの道

足の間に必ずできる安全地帯をうまく把握し利用するのがハイスコアを出すコツだぞ。そのためには、タコの足の根元のあたりに注目して、どの方向に伸びていくのかをいかに見極めるかが大事。

# オイルパニッ

左右のバケツを入れ替えるテク

バケツが2つになったので、下にいるヨッシーに片方のバケツのオイルを渡しなから、もう片方で垂れてくるオイルを受け取るといったテクニクが使える。また、バケツが満タンのときにすべてのオイルをヨッシーに渡すと10ポイントのボーナスが入るので、そのときにもバケツをうまく入れ替えてボーナス点をねらうといい。しかし、無理は禁物。だめだと思ったらオイルを渡ししまおう。



○片方のオイルを渡しつつ、もう片方を満タンにして、体を入れ替えてまた渡せ

クッパの

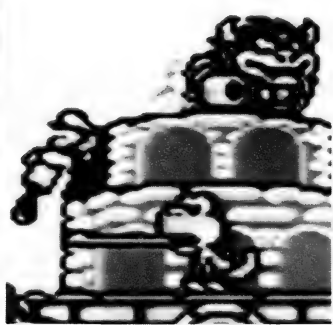
ワンポイントアドバイス



ガオーノ、ワシにひとアワ吹かせたいなら、ヨッシーが端っこに来たときに満タンのオイルを飲ませると、得点アップのボーナスだぞ。右と左で効果も違うのじや。

ハイスコアへの道

オイルがたれてきたときにバケツが満タンだったとしても、焼てることはないぞ。ヨッシーは端まで来ていなくても、舌を伸ばしてオイルを受け取ってくれるのだ。だからアセらずにヨッシーの向いている方向にオイルを捨てよう。



○このへんからでも舌を伸ばしてくれる

右側の場合は合

コイン!



左側の場合は合

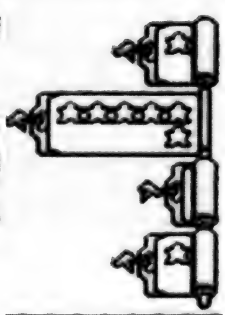
アタック!



すくむ 必ずかしい

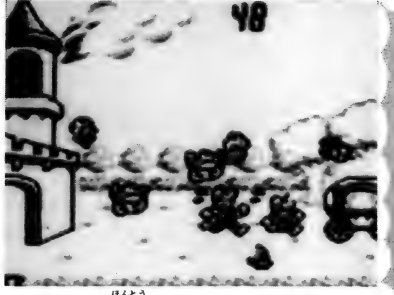
モードを出せるか?

通常は「やさしい」と「むずかしい」の2モードしかないが、どちらかのモードで1000点以上の得点を出すと、新たに「すくむすかしい」モードが登場するのだ。その名に恥じず、速いスピード、高い難易度で強烈な難しさ、



○○200点ごとにスターがひとつマークされ、スターが5つになれば「すくむすかしい」モードを体験できる!

超ハイスピードの極まったフレイ



○うひゃー、本当にすくむすかしい!





# 名探偵

# コナン

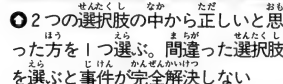
こうりやく かんが ただ  
**攻略チャートと考えるコマンドの正**  
 せんたく し だいこうかい なんかい  
**しい選択肢を大公開。さらに難解ボ**  
 くわ かいせつ  
**イントを詳しく解説していくぞ！**

バンダイ

13色対応  
**GB**

ち か ゆう えん ち さつ じん じ けん  
地下遊園地殺人事件

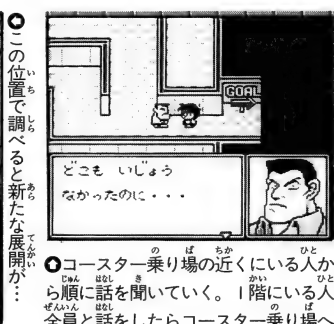
はつばいちゅう えん  
発売中 3980円



事件に關した謎に對する推理の答えを、2つの選択肢の中から1つだけ選び出す。考える「コマンド」は、シナリオのストーリーがある程度進むと使えるようになる。そのコマンドは1つのシナリオで3回使用することになるのだが、一度でも間違つた選択肢を選ぶと、最後に真犯人を指名しても事件が完全に解決させることができなくなってしまうので注意してほしい。

「考えろ」「ムンドで正しい推理を行え」

各事件を解決するために、まず重要な情報を集める必要がある。そしてそれらの情報を整理して推理を行い、真犯人を指名するのだ。なお、この記事では各事件の見出しにフアイルナンバーが振ってあるが、このシナリオからでも自由に始められるようになってい



迷路の入口付近と、ホラーハウスの入口付近にいる、すべての人と話をしよう。最後に巨大迷路の出口付近にいる堀口に話しかけてからコースター乗り場へ行き、左の写真の場所を調べるのだ。そうすればセーフティガードに刃物の跡が見つかり、ストーリーが進むぞ。

この事件はホールの右下にあるコースター乗り場に入ると発生する。暗号の解き方が分からないとかなり苦労させられるシナリオだ。

**ポイント**

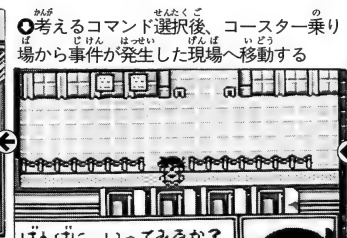
コースターを回す

オーナーの延原源二がなくなつた直後にコースター乗り場へ行く。その後ストーリーが進まなくなる。このときはまずホールへ巨大

FILE 1

ジエトコースター

殺さ人じん事じ件けん



まことさん なんてもぼれた ことなかったんだ...

「**トラン**の奥にある真に**記**すところ、左の写真のように重き提供してくる。そのとき終わると、コースターについて」の考えること提示され、捜査が前進する

ポイント2  
事件の現場を  
考える「マンガで」

○いく  
やめとく

●レストランにいる真と話を<sup>まこと</sup>して、<sup>はなし</sup>こ  
ような<sup>じょうほう</sup>情報<sup>き</sup>が聞ければOK。この後、<sup>あと</sup>  
た<sup>かんが</sup>考える<sup>ていじ</sup>コマンド<sup>あ</sup>が提示されるのか。

んだ後、ではまず、  
を交<sup>か</sup>わさ  
後、レス  
しかける  
よう<sup>よう</sup>な情<sup>じやう</sup>報<sup>ほう</sup>  
情報<sup>じやうほう</sup>を聞<sup>き</sup>  
のトリッ  
マントが  
るのだ。  
のあら  
新<sup>しん</sup>

村の自殺  
あと

○ホーナーの座つてゐた席で  
「隣（となり）の席（いす）の人（ひと）を選（えら）びな  
●ホーナーにゐる小五郎（おごろう）は話（はな）す  
○ホーナー乗（のり）り場（ば）へ行く  
○考（かんが）へるコマンド  
田村（たむら）の自殺（じそく）について  
●「美（み）は殺（ころ）された」を覆（おほ）す  
●「美以外の全員（みな）と話（はな）す」  
●レストランにゐる真（まこと）は話（はな）す  
○考（かんが）へるコマンド  
コースターのトリックで

# 攻略チャート

ポイント1

- ジェットコースターに乗る
- ホールにいる人と話す
- コースター乗り場で話す
- 堀口以外の全員と話す
- 迷路にいる堀口と話す
- コースター乗り場を調べる

○ 考えるコマンド

後に表示される「暗号解読画面」で行われる。暗号は2つの数字が1つの文字を示しており、最初の「17」は縦の1列目、横の7列目にある文字、「ハ」を指している。次の「26」は「ノ」を指している。これを選択するとと画面が切り替わるようになっていく。続いて「22」の示す「ン」を入力し、というふうに暗号を解くこと。

ポイント3

暗号を解け

犯人を指名した

©青山剛昌／小学館／読売テレビ／TMS／BANDAI







# カービィの まおまおまっす

## KIRAKIRA KIDS

さらなる挑戦!『めっちゃすご!』

れん さ こうりやく  
**連鎖攻略**

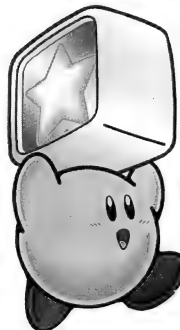
隠されたモード「めっちゃすご!」を出現させるために必要な連鎖の仕組みを伝授

任天堂

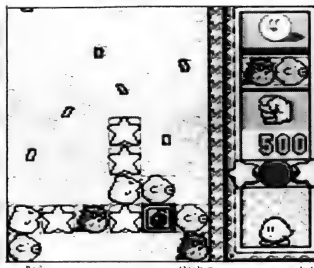
1月25日発売予定

3000円

13色対応	アクションパズル
GB	2M
バックアップ(最大1)	
最大2人同時プレイ可	
通信ケーブル対応	

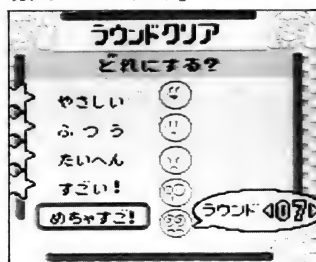


両ハジがポイントタヨ



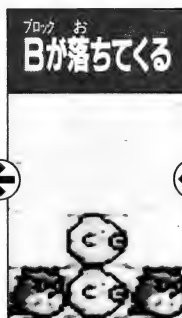
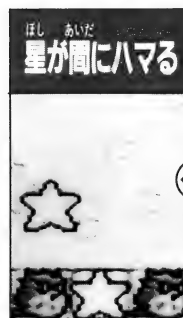
両ハジのブロックの配列によって、連鎖が継続するかどうか変化するぞ

「すごい!」モードをクリアすれば出現する「めっちゃすご!」モードだ



落ちモノパズルは、ひとつのブロックを確実に消していけば、クリアできないこともない。しかし、それでは美しくない。どうせなら連鎖をビシッとキメてクリアしたいものだ。このゲームも、消しのパターンさえ覚えてしまえば、だれでもカンタンに連鎖を組めるようになる。考えるよりもイメージで組めるようになれば、いろいろな場面で応用できるのでイイゾ。

ドラマティック連鎖で  
ビシッとキメろ



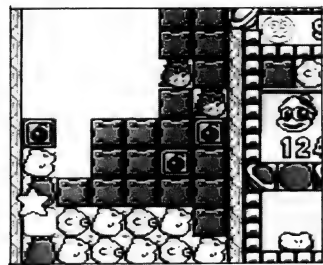
流星型で2連鎖を組むことができれば、3連鎖もカンタンに組める。流星型2は、2連鎖の流星型の発展系なので、起爆点(連鎖がスタートする場所)も同じだ。

3連鎖で勝負!



2連鎖をすれば星が降り、それ以降の連鎖につながる。左で紹介する2つのパターンが基本だが、流星型のほうがオススメだ。

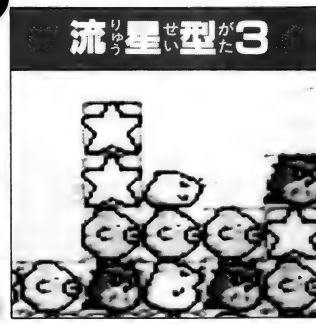
まずは2連鎖だ



自分の意志とは関係無く発生するが、結構助かることが多いのはなぜ?

自分では組んでいない所で、連鎖が起これしまったものを他力本願型(運まかせ型でも可)と呼ぶ。担当者もよくお世話になっている、結構アリガイ連鎖。

おまけ  
他力本願型

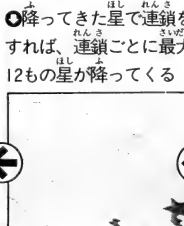


流星型2さえ組んでしまえば、4連鎖やら連鎖だけでなく、それ以上も組むことができる。両ハジを起爆点を中心に左右対称にブロックを積み上げれば、星がドンドン降ってくる連鎖が発生する。さらに有効な点は、起爆点さえ確保しておけば、いつでも連鎖できるということだ。つまり、ゲームオーバーになりそうになるまで連鎖を組み上げて、ピンチになったらイッキに点火して高得点を獲得、のようなテクニックに利用できる。

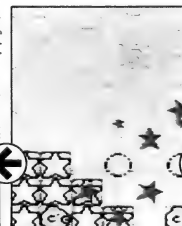
まだイケル流星型



うまく連鎖を組めたので、イッキに大量の星を獲得できた。ステージもあとという間にクリアしてしまったぞ



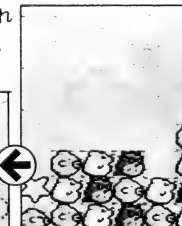
降ってきた星で連鎖をすれば、連鎖ごとに最大12もの星が降ってくる



連鎖すればするほど、星が降ってきて、次の連鎖が発生するのだ



連鎖をスタートさせれば、もうやることナン。次の配置でも考えよう



そろそろ起爆点に点火するのが無難なので、連鎖スタート!!

実際のゲーム中にはいろんなジヤマが入ったりするものだが、ドラマティック連鎖をマスターすればどんなときもタイジヨウブ。左の連鎖写真を参考にしな!

実戦ではこう使え!



ファミマガ64

# ランキン

人気ゲームは？ 売れてるゲームは？  
知りたい情報が一目でわかる!!

『ゼルダの伝説64(仮称)』が早くも首位に躍り出る!

前回首位の『マリオカート64』は、無事に発売をむかえて今回は9位。トップの後退にともない、今回のランキング上位は、前回の2位から6位までがそのまゝ1つずつランクアップした形になっている。そんなわけで首位に躍り出たのは『ゼルダの伝説64(仮称)』。まだ、具体的な発売時期も価格も未定だが、ファンへの期待は相当なものだ。また、今回は4位の『がんばれゴエモン5』に注目。こちらも発売日は未定だが、上位の中では『実況パワフルプロ野球4』の次に早く発売されそうなおタイトルだ。画面や内容が徐々に公開され、この近のランキングでも確実にポイントアップしている。今後の動向に注目したい。そのほかでは『ポケットモンスター2 金』が7位に浮上。あいかわらず『銀』より『金』が上である。

今回の注目ソフト

## がんばれゴエモン5 ～ネオ桃山幕府のおどり～

『がんばれゴエモン5』はフルポリゴン。3Dの“大江戸調”の世界が新鮮だ。従来のシリーズから画面構成が一変されたことで、今まで以上にバリエーションに富んだアクションが期待される。



○スリルと興奮を約束された『ゴエモン5』のイベントステージが楽しみ!

## Reader's Request TOP 20

前回	今回	ゲーム名	スペック	ポイント
2	1	ゼルダの伝説64(仮称) 『マリオカート64』の後を継ぎ、そのまま首位へ!	N64DD 任天堂 発売日未定 価格未定	211
3	2	実況パワフルプロ野球4 発売日が迫ったが、いまいちポイントが延びず...	N64 コナミ 3月14日 9800円(別)	165
4	3	スーパーマリオRPG2(仮称) 発売日未定組では『ゼルダ』に次いで人気高し	N64 任天堂 発売日未定 価格未定	150
5	4	がんばれゴエモン5 ～ネオ桃山幕府のおどり～	N64 コナミ 発売日未定 9800円(別)	136
6	5	MOTHER3(仮称)	N64DD 任天堂 発売日未定 価格未定	131
8	6	★スーパーファミコン ドラゴンクエストⅡ そして伝説へ...	SFC エニックス '96年12月6日 8700円(別)	125
16	7	ポケットモンスター2 金	GB 任天堂 発売日未定 価格未定	104
9	8	ヨッシーアイランド64	N64 任天堂 発売日未定 価格未定	100
1	9	★マリオカート64	N64 任天堂 '96年12月14日 9800円(別)	84
14	10	エフゼロ64(仮称)	N64 任天堂 発売日未定 価格未定	83
17	11	★桃太郎電鉄HAPPY	SFC ハドソン '96年12月6日 8300円(別)	77
10	12	金田一少年の事件簿(仮称)	N64 ハドソン 発売日未定 価格未定	75
17	12	ポケットモンスター2 銀	GB 任天堂 発売日未定 価格未定	75
13	14	スターフォックス64	N64 任天堂 発売日未定 価格未定	69
20	15	スーパーボンバーマン5	SFC ハドソン 2月28日 6980円(別)	60
24	16	同級生2	SFC パンプレスト 3月未定 7980円(別)	56
31	17	★ドラゴンナイト4	SFC パンプレスト '96年12月27日 7980円(別)	50
17	18	ボンバーマン64(仮称)	N64 ハドソン 発売日未定 価格未定	48
24	18	★ワンダープロジェクトJ2	N64 エニックス '96年11月22日 9800円(別)	48
15	20	★ストリートファイターZERO2	SFC カプコン '96年12月20日 7800円(別)	46

\*Reader's RequestはNo1・2のアンケートハガキ1000通を1月9日に集計した結果です。表中のポイントは実際にそのソフトに投票した人数、ゲーム名の★印はNo3の発売までに既に発売されているソフトを示しています。ハード名のSFCはスーパーファミコン、N64はニンテンドウ64、GBはゲームボーイの略となっています。

ボックス

前人

読者評価

売り上げ



ファミマガ読者が  
新作ゲームを  
スルドく評価

リーダーズ  
Reader's  
Ranking  
ランキング

'97

今回の対象ソフトは21本。年末にふさわしいタイトル数といえる。注目は、なんと「マリオカート64」。前作で何度も首位を飾った人気タイトルだけに、どう評価されたか気になる。そのほかでは、「ミニ四駆シャイニングスコピオン」や「ストリートファイターZERO2」に注目が集まる。前作と実際の評価で違いは出るだろうか。

では結果。まず「マリオカート64」は総合25点台の高得点。そのあとに「実況Jリーグ」と「超空間ナイター」が続いている。空想「MASTER」が唯一総合で20点を割った結果となった。また、「ミニ四駆シャイニングスコピオン」と「ストリートファイターZERO2」は、どちらも22点台をマーク。内容についての評価もまずまずといった感じだ。

「美況Jリーグパーフェクトストライカー」は総合24.12(2位)。サッカーは4.11③、4.04②、3.50②。操作性は4.16②、4.24②、4.07②。操作性は4.16②、4.24②、4.07②。

選手たちのリアルな動きは秀逸。スルーパスなどの技も自由自在だ。

「SFC 銀河戦記」は総合19.46(8位)。ボードゲームは3.23⑩、3.46⑥、3.12⑥。操作性は3.46⑥、3.00⑩、3.19⑩。

サイコロを振ってマスの指示に従うスゴロク。宇宙戦争がモチーフだ。

「SFC G.O.D」は総合19.54(7位)。ロールプレイングは3.36⑧、3.39⑦、3.29⑤。操作性は3.11⑩、3.07⑨、3.32⑨。

近未来の地球を舞台に、襲来したエイリアンたちと戦っていくRPG。

N64 マリオカート64  
任天堂 12月14日 9800円(別)  
レース 総合 25.67(1位)  
キャラクタ 音 楽 買 い 得  
4.58① 4.20① 4.05①  
操 作 性 熱 中 度 オリジナリティ  
4.26① 4.53① 4.05③

「トリプル赤のこうら」など、新アイテム満載。4人対戦も燃える!

N64 超空間ナイター  
プロ野球キング  
イマジニア 12月20日 9800円(別)  
野球 総合 23.00(3位)  
キャラクタ 音 楽 買 い 得  
4.27② 3.85③ 3.32③  
操 作 性 熱 中 度 オリジナリティ  
3.53③ 3.83③ 4.20①

野球選手に似せたコミカルなキャラが特徴。オリジナルの球場もある。

N64 マーザン マスター  
麻雀MASTER  
コナミ 12月20日 9800円(別)  
麻雀 総合 19.45(4位)  
キャラクタ 音 楽 買 い 得  
3.68④ 3.27④ 2.68④  
操 作 性 熱 中 度 オリジナリティ  
3.32④ 3.27④ 3.23④

顔同様、特徴のある打ち方をしてくるキャラ18人と、4人打ちで対戦。

SFC ミニ四駆シャイニングスコピオン  
レッツ&ゴー!!  
アスキー 12月20日 8800円(別)  
シミュレーションRPG 総合 22.66(3位)  
キャラクタ 音 楽 買 い 得  
3.94④ 3.57⑤ 3.67②  
操 作 性 熱 中 度 オリジナリティ  
3.63③ 3.94③ 3.90②

マシンをチューン、レースで勝負。作ったマシンで友達との対戦も可能。

SFC ストリートファイター  
ZERO2  
カプコン 12月20日 7800円(別)  
アクション 総合 22.35(4位)  
キャラクタ 音 楽 買 い 得  
4.15② 3.71③ 3.58④  
操 作 性 熱 中 度 オリジナリティ  
3.59④ 3.66④ 3.66③

業務用からの移植。スーパーコンボに加え、オリジナルコンボも可能。



# SFC ピノキオ

カプコン 12月20日 7500円(別)

アクション 総合 17.40(11位)

キャラクタ 音 楽 買 い 得

3.53⑥ 2.80① 2.33②

操 作 性 熱 中 度 オリジナリティ

2.47② 2.93① 3.33③



○ディズニーアニメ「ピノキオ」の世界をモチーフにしたアクションだ

# SFC ドナルドダックの マウイマラード

カプコン 12月20日 7500円(別)

アクション 総合 20.06(6位)

キャラクタ 音 楽 買 い 得

3.50⑦ 3.19⑨ 2.94⑩

操 作 性 熱 中 度 オリジナリティ

3.25⑥ 3.63⑤ 3.56④



○ドナルドダックが活躍するアクション。ドナルドが忍者に変身するぞ

# SFC クオンパ Cu-On-Pa SFC

T&Eソフト 12月20日 6800円(別)

パズル 総合 17.11(12位)

キャラクタ 音 楽 買 い 得

3.17① 2.78② 2.50①

操 作 性 熱 中 度 オリジナリティ

3.06① 2.67② 2.94①



○キューブを転がしてパネルの色を消していく、異色のパズルゲーム

# SFC にしじん 西陣パチンコ3

ケイエスエス 12月20日 7800円(別)

パチンコ 総合 19.05(9位)

キャラクタ 音 楽 買 い 得

3.00② 3.21⑥ 2.95⑨

操 作 性 熱 中 度 オリジナリティ

3.42⑦ 3.11⑧ 3.37⑦



○「CRヤットルデー」と「CRマジックボックス」の2機種を収録

# GB ぼけっとぶよぶよ通

コンパイル 12月13日 3900円(別)

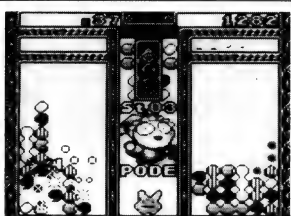
パズル 総合 22.90(7位)

キャラクタ 音 楽 買 い 得

3.87③ 3.69② 3.95①

操 作 性 熱 中 度 オリジナリティ

3.87① 3.97① 3.54③



○相殺や全消といった「通」ならではの技がバッチリ使えるぞ

# SFC ボンバーマンビーダマン

ハドソン 12月20日 5980円(別)

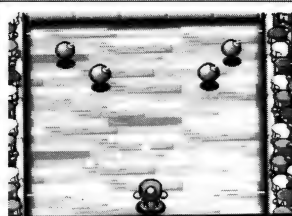
シューティング 総合 21.00(5位)

キャラクタ 音 楽 買 い 得

3.57⑤ 3.63④ 3.27⑥

操 作 性 熱 中 度 オリジナリティ

3.53⑤ 3.60⑥ 3.40⑥



○「ビーダマン」からビー玉を発射し、爆弾を爆発させるシューティング

# GB みどりのマキバオー

トミー 12月20日 3900円(別)

アクション 総合 21.81(3位)

キャラクタ 音 楽 買 い 得

3.96① 3.41⑦ 3.52⑤

操 作 性 熱 中 度 オリジナリティ

3.33④ 3.70③ 3.89②



○「マキバオー」を鍛え上げて、レースに勝たせていくアクション

# GB ゲゲゲの鬼太郎 妖怪創造主現る！

バンダイ 12月13日 4500円(別)

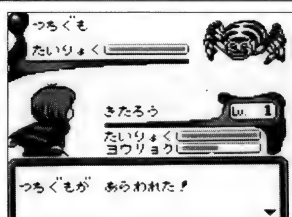
ロールプレイング 総合 19.48(8位)

キャラクタ 音 楽 買 い 得

3.52⑦ 3.10⑨ 3.24⑦

操 作 性 熱 中 度 オリジナリティ

3.00⑧ 3.29⑧ 3.33⑤



○敵として現れる妖怪を、パーティに加えて戦わせることができる

# GB クレヨンしんちゃん オラのごきげんコレクション

バンダイ 12月20日 3980円(別)

アクション 総合 20.65(4位)

キャラクタ 音 楽 買 い 得

3.59⑤ 3.47⑤ 3.18⑥

操 作 性 熱 中 度 オリジナリティ

3.65③ 3.41⑤ 3.35④



○14種類のミニゲームを収録。単体のほか、ストーリー形式でも遊べる

# GB ボンバーマンGB3

ハドソン 12月20日 3980円(別)

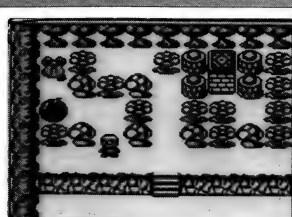
アクション 総合 22.95(2位)

キャラクタ 音 楽 買 い 得

3.93② 3.78① 3.74②

操 作 性 熱 中 度 オリジナリティ

3.70② 3.78② 3.93①



○「ボンバーマンGB」の第3弾。特殊アイテムの種類が追加された







# マリオカート64

とんやり込みゲーム評価

2つ目の問題は「マリオカート64」。

さらにグラフィックのクオリティがアップし、スピード感あふれるカートレースが楽しめる。一発逆転性のあるアイテムや、練りに練られた各コースのハチャメチャぶりもパワーアップ。みんなの感想では、それらに関するものが多かったぞ。また、「友達との対戦で燃えまくり」という感想も多かった。4人対戦の興奮に酔いしれる人が続出、といった感じだ。

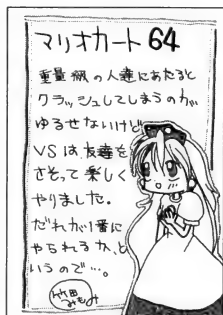
●キャラクタの選出が気に入っている。12人ぐらいたら、もっと白熱したレースが楽しめそうだ。コースに関しては、無茶苦茶なものばかりで楽しい。ただ、コース数はもつとたくさんあればよかったと思う。レインボードロップは最終コースとしては簡単すぎると思った。アイテムに関しては、赤こつらは強力なので3個セットにする必要はないと思う。

●SFCの前作よりも格段におもしろくなっている。3Dスティックでは操作しづらいかと思ったが、そうでもなかった。それと、ルイージの復活を喜ぶのは、僕だけではないだろう。

●現実と同じくらい広い視野でレースを楽しめるので、迫力を感じた。キャラクタにワリオが加わり、楽しくなっている。

●はじめたとたん、感動！とつてもきれいなゲーム！3Dスティックならではの操作性もグッド。

友達が叩きめしてわかってくれるハズです！  
(北海道/竹田みもみ)



やっぱ、みんなでワイワイやるのが一番よね。  
(埼玉県/マリオにチューン)

●今までのレースゲームの中で、すべてにおいて一番だと思う。N64になつて美しくなつたグラフィックは言うまでもないが、やっぱ、パワーアップしたアイテムがいい。トゥップを走っているときでも順位を大幅に落とされるので、対戦プレイのときは、ものすごく燃えます。あえて欠点を言うとしたら、うちのテレビは14型なので4人対戦の4分割画面が見づらくなる、ということくらいだ。

●3人、4人対戦が燃える！兄弟3人でやっています。ゲームの下手な妹とも、アイテムのおかげで互角に勝負できるところは、すごいと思います。  
(長崎県/平田倫久)

●操作性の良さに驚かされた。コース数をもっと増やしてもいいと思う。  
(神奈川県/岸健)

●最初、心配していた4人対戦の画面も見やすく、普通にプレイできてうれしかった。  
(大阪府/原田妙子)

●タイムアタックは、「ウェーブレース64」のように、ベストレコードとの差を出してくれた方がよかった。  
(千葉県/市岡雅之)

●とつても楽しかったです。あのかわいらしい声が入りました。  
(愛知県/渡辺杏奈)

ドリフトはできるけれど、ミニターボまでのが少し難しいです。グラフィックやサウンドについては、とても良いです。アイテムの効果もおもしろかったです。  
(山口県/田浦晴之)

●ワリオがキノコを使ったときにしゃべるセリフが、感に行くと聞こえてしまう。  
(鹿児島県/四位純二)

●前作から、びつくりするほど改良されていて超ベリゲー。前作では表現できなかったグラフィックやコースの高低差、そして何よりキャラクタがしゃべるのが、いかにキノビオが最高。あの声は非のうどころがない。  
(愛知県/福田繁)

●コースにアップダウンがついて最高！グラフィックや音楽も最高！はつきり言うて文句なし。値段は高かったけど、コントローラ同梱だし、このデキなら納得じや！  
(広島県/柿村元成)

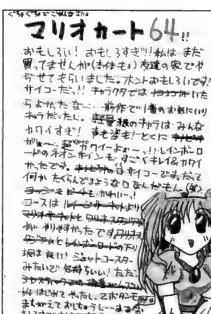
●このゲームは、1人で遊ぶよりも4人対戦で遊んだほうが、何倍もおもしろかった。  
(静岡県/鈴木庸介)

●おもしろすぎます。好きなコースが多いようす。  
(東京都/山下操介)



●逆転性のアップについては、支持者のほうが多いようす。  
(東京都/山下操介)

●キノビオの声は人気高し。ここにきてファン増えか？  
(愛知県/げまらび)



●スはサーキット系。とくにマリオサーキットはやりがいがあります。ミニターボの連続ができて、やって楽しい。ちなみに使用キャラはワリオです。  
(京都府/三好宏生)

●「スーパーマリオカート」と比べてアイテムが増えたのがよかった。赤こつらのトリプルガナリ使える。  
(埼玉県/赤沼和広)

●ドリフトからミニターボへの切り替えが難しかったです。  
(兵庫県/村田晋太郎)

●前作との違いがイマイチ感じられなかった。でも、4人対戦はやっぱり楽しいです。  
(茨城県/山田拓郎)

●コースが長くなって、前作よりさらに良くなった。キャラクタリーダーズランキング97では、みんなの新作ゲームの感想を募集しているぞ。次号のお題ソフトは「実況リレー」だ。バフエクトストライカー。官製はがきに、このゲームの感想や批評(良いところ、悪いところを具体的に)と、住所、氏名あればペンネームも、年齢、電話番号を明記のうえ、〒105 東京都港区東新橋1-1-16 T-Mファミマガ64編集部 リーダーズランキング97係まで。対象ゲームのイラストも大歓迎。もちろん、今回リーダーズランキングの対象となっている他のソフト(ミニ四駆シャイニングスコピオンなど)についても、遠慮なく感想を送ってきてくれ。今回の締め切りは2月5日(必着)。また、アンケートハガキにある感想を紹介することもあるので、ペンネームを使いたい人や、載せてほしくない人は感想の横に書いておいて欲しい。応募してくれた人のなかから抽選で10名にファミマガ特製ステッカーをプレゼントするよ。

## みんなの意見を待ってるよ!

みんなの意見を待ってるよ!



週目

週間売り上げ

Ranking  
ランキング

12/16 ~ 12/22



今週発売の「ミニ四駆シャイニングスコビーオン」  
「マリオカート64」をおさえて見事に首位を飾った

**G B** 新作「ミニ四駆シャイニングスコビーオン」が初登場で首位を獲得。同じく新作の「ストリートファイターZERO2」は5位、ボンバーマンビータマン」は8位をマークしている。また、「トラクエIII」は先週からさらにポイントを増減して、3位に後退している。  
**SFC** 新作「みどりのマキバオー」が4位に登場。相変わらず強い「ポケットモンスター」は、新作の波におされながらも7位。一定量のポイントをつちりキープしている。

今週は年末にさしかかるということもあり、実に16本もの新作が発売。そのうち6本がランフィン（？）を果たしている。ランフィンした6本のうち、2本はN64ソフトの新作。初登場の順位が気になる。

**N64** 新作「実況Jリーグ パーフェクトストライカー」と「超空間ナイター プロ野球キング」が、それぞれ5位と9位をマーク。また、先週初登場の「マリオカート64」は、今週も首位を逃して2位をキープしている。

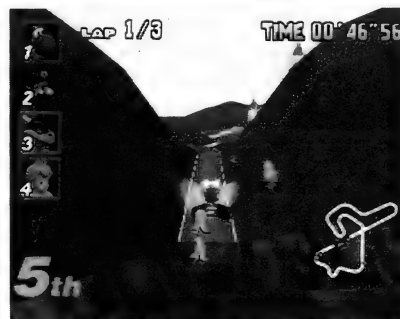
順位	ゲーム名	ハード	メーカー	ポイント
1	★ミニ四駆シャイニングスコビーオン レッツ&ゴー!!	SFC	アスキー	265
2	マリオカート64	N64	任天堂	248
3	スーパーファミコンドラゴンクエストIII そして伝説へ…	SFC	エニックス	128
4	スーパードンキーコング3	SFC	任天堂	76
5	★実況Jリーグ パーフェクトストライカー	N64	コナミ	71
5	★ストリートファイター ZERO2	SFC	カプコン	71
7	ポケットモンスター	G B	任天堂	65
8	★ボンバーマンビータマン	SFC	ハドソン	50
9	★超空間ナイター プロ野球キング	N64	イマジニア	49
10	桃太郎電鉄HAPPY	SFC	ハドソン	40
11	スーパーマリオ64	N64	任天堂	28
12	星のカービィ スーパーデラックス	SFC	任天堂	22
13	Parlor / Mini4	SFC	日本テレネット	20
14	★みどりのマキバオー	G B	トミー	15
15	ドンキーコングランド	G B	任天堂	14
16	テトリス	G B	任天堂	13
17	パネルでポン	SFC	任天堂	12
18	スーパーマリオカート	SFC	任天堂	10
18	スーパー人生ゲーム3	SFC	タカラ	10
18	スーパードンキーコング2 テイクシー&ディティ	SFC	任天堂	10

週目

週間売り上げ

Ranking  
ランキング

12/23 ~ 12/29



ついに首位の「マリオカート64」が、発売以降、獲得ポイントの変動は20ポイント以内と、持続力は抜群だ

**G B** 新作「名探偵コナン」が16位をマーク。そのほか「風来のシレンGB」が、15位に再びランフィンを果たした。GB勢で唯一、上位でがんばっているのは、やはり「ポケモン」。先週から44ポイントもアップしている。

今週発売の新作は9本と、先週に引き継ぎ多め。だが、ランフィンしたのは1本に留まった。ランキングの1位から10位までのほとんどを、昨年12月に発売されたタイトルが占める結果となった。

**N64** 「マリオカート64」が、発売後3周目ついに首位を獲得。ポイントの衰えを全く見せず、スーパーマリオ64」に続く、息の長いタイトルになりそう。また、「実況Jリーグ」と「超空間ナイター」は、それぞれ9位と10位に踏み止まっている。

順位	ゲーム名	ハード	メーカー	ポイント
1	マリオカート64	N64	任天堂	261
2	スーパーファミコンドラゴンクエストIII そして伝説へ…	SFC	エニックス	129
3	ミニ四駆シャイニングスコビーオン レッツ&ゴー!!	SFC	アスキー	126
4	ポケットモンスター	G B	任天堂	109
5	スーパードンキーコング3	SFC	任天堂	82
6	桃太郎電鉄HAPPY	SFC	ハドソン	57
7	ストリートファイター ZERO2	SFC	カプコン	47
8	ボンバーマンビータマン	SFC	ハドソン	42
9	実況Jリーグ パーフェクトストライカー	N64	コナミ	40
10	超空間ナイター プロ野球キング	N64	イマジニア	39
11	す〜ぱ〜ふよぶよ通りミックス	SFC	コンパイル	30
12	星のカービィ スーパーデラックス	SFC	任天堂	27
13	スーパーマリオ64	N64	任天堂	27
14	Parlor / Mini4	SFC	日本テレネット	26
15	不思議のダンジョン 風来のシレンGB-月影村の怪物-	G B	チュンソフト	19
16	★名探偵コナン 地下遊園地殺人事件	G B	バンダイ	19
17	テトリス	G B	任天堂	17
17	ドンキーコングランド	G B	任天堂	17
19	スーパー人生ゲーム3	SFC	タカラ	16
20	スーパーマリオカート	SFC	任天堂	15



順位	ゲーム名	ハード	メーカー	ポイント
1	マリオカート64	N64	任天堂	237
2	スーパーファミコンドラゴンクエストIII そして伝説へ…	SFC	エニックス	135
3	ミニ四駆シャイニングスコビーオン レッツ&ゴー!!	SFC	アスキー	127
4	ポケットモンスター	G B	任天堂	124
5	スーパードンキーコング3	SFC	任天堂	96
6	桃太郎電鉄HAPPY	SFC	ハドソン	70
7	す〜ぱ〜ぶよぶよ通リミックス	SFC	コンパイル	67
8	ストリートファイターZERO2	SFC	カプコン	52
9	超空間ナイター プロ野球キング	N64	イマジニア	51
10	実況Jリーグ パーフェクトストライカー	N64	コナミ	50
11	ボンバーマンビーダマン	SFC	ハドソン	49
12	スーパーマリオ64	N64	任天堂	44
13	ぼけっとぶよぶよ通	G B	コンパイル	43
14	スーパー人生ゲーム3	SFC	タカラ	38
15	不思議のダンジョン 風来のシレンGB-月影村の怪物-	G B	チュンソフト	33
16	Parlor/ Mini4	SFC	日本テレネット	31
17	スーパーボンバーマン4	SFC	ハドソン	30
18	星のカービィ スーパーデラックス	SFC	任天堂	28
19	テトリス	G B	任天堂	27
20	ミニ4ボーイ	G B	Jウイング	25



○今週9位の「超空間ナイター プロ野球キング」N64の新作として、まだまだランキングにいてほしい

『ぼけっとぶよぶよ通』が、じりじりと13位に上がってきている。

『ドラクエIII』が2位、『ミニ四駆シャイニングスコビーオン』が3位をキープ。そのほか『スーパーボンキーコング3』と『桃太郎電鉄HAPPY』も、それぞれポイントを増やし、5位と6位をキープしている。

『マリオカート64』が先週に引き続き、首位を獲得。お年玉を利用して、N64本体と合わせて購入した人も多いようだ。そのほかでは、『超空間ナイター』と『実況Jリーグ』が9位と10位をマーク。先週と順位は入れ代わったが、両者とも健闘している。

週目

週間売り上げ

Ranking ランキング

12/30~1/5

順位	ゲーム名	ハード	メーカー	ポイント
1	マリオカート64	N64	任天堂	71
2	スーパーファミコンドラゴンクエストIII そして伝説へ…	SFC	エニックス	68
3	ミニ四駆シャイニングスコビーオン レッツ&ゴー!!	SFC	アスキー	45
4	ポケットモンスター	G B	任天堂	38
5	スーパードンキーコング3	SFC	任天堂	35
6	す〜ぱ〜ぶよぶよ通リミックス	SFC	コンパイル	31
7	実況Jリーグ パーフェクトストライカー	N64	コナミ	23
8	ストリートファイターZERO2	SFC	カプコン	21
9	ぼけっとぶよぶよ通	G B	コンパイル	20
10	不思議のダンジョン 風来のシレンGB-月影村の怪物-	G B	チュンソフト	19
11	桃太郎電鉄HAPPY	SFC	ハドソン	18
12	ボンバーマンビーダマン	SFC	ハドソン	15
13	スーパーマリオ64	N64	任天堂	14
14	超空間ナイター プロ野球キング	N64	イマジニア	14
15	Parlor/ Mini4	SFC	日本テレネット	12
16	テトリス	G B	任天堂	11
16	ミニ4ボーイ	G B	Jウイング	11
18	ピクロス2	G B	任天堂	11
18	名探偵コナン 地下遊園地殺人事件	G B	バンダイ	11
20	ドンキーコングランド	G B	任天堂	10



○順位的には先週から3ランクアップの『実況Jリーグ パーフェクトストライカー』次週以降の点数は？

『ぼよ通』と『風来のシレンGB』が、それぞれ9位と10位に浮上している。

『ドラクエIII』は半分、『ミニ四駆シャイニングスコビーオン』は約3分の2、ポイントが減ったが、順位は先週と変わらず。先週5位の『スーパードンキーコング3』も同順位に踏みとどまったが、桃太郎電鉄HAPPYは11位に後退している。

『マリオカート64』は先週の3分の2以上減らしたものの、『マリオカート64』が首位を死守。『実況Jリーグ』はポイントを増やしながらも、順位は7位にアップ。一方、『超空間ナイター』は14位まで後退している。

週目

週間売り上げ

Ranking ランキング

1/6~1/12



PRESENT  
FOR  
READERS

(ゲーム名の後の数字は  
今号での紹介ページです)

①SFC：スーパーボンバーマン5.....	70
②SFC：糸井重里のバス釣りNo.1.....	74
③SFC：ガンブル.....	82
④SFC：ミランドラ.....	84
⑤SFC：ビキニャ.....	88
⑥GB：ゲームボーイギャラリー.....	54

67ページのハガキに右の表のプレゼントで欲しいものの番号①～⑥とアンケートの答えを記入して50円切手を貼り、ポストまで。締め切りは2月13日必着。発表は3月21日発売のNo.7です。

1 あなたの学校（職業）を、  
番号で書いてください。

- ① 小学校  
② 中学校  
③ 高等学校  
④ 大学  
⑤ 専門学校  
⑥ 社会人

⑦その他

② あなたの学年は何ですか。  
中学2年生でしたら3と、高校3年生でしたら3と記入してください。(学生以外なら)と記入してください。

③ あなたの年齢を書いてください。

④ あなたの性別を番号で書いてください。

② 女  
① 男

⑤ 本誌以外によく読む雑誌を表3から3つ選び、番号を書いてください。

⑥ あなたが持っているゲーム機、パソコンを表4から選び、番号を書いてください。

⑦ あなたが、これから買いたいと思っているゲーム機、パソコンを表4から選び、番号を書いてください。

⑧ あなたが、今後買いたいと思っているゲームを、表1から3つ選んで番号を記入してください。

⑨ 今回の記事でもしろかったものを、表2から3つ選んで、おもしろかった順に番号を書いてください。

⑩ 今回の記事でつまらなかったものを、表2から3つ選んで、つまらなかった順に番号を記入してください。

⑪ 今後、本誌で特集してほしいゲームを、表1から3つ選んで、番号を書いてください。

⑫ 今後、本誌で攻略してほしいゲームを、表1から3つ選んで、番号を書いてください。

⑬ あなたが1年間に買った新作ゲームを、表1から3つ選んで、番号を書いてください。

ゲームソフトの本文を選び、番号を書いてください。(機種は問いません)

- ① 1~5 本文
- ② 6~10 本文
- ③ 11~20 本文
- ④ 21~29 本文
- ⑤ 30 本文以上
- ⑥ ほとんど買わない

14 今後、本誌でもつと増やして欲しいと思う記事を次から選び、番号を書いてください

- ⑦ スーパーファミコンの記事
- ⑧ ファミコンの記事
- ⑨ ゲームボーイの記事
- ⑩ パーチャルボーイの記事
- ⑪ ニンテンドウ64の記事
- ⑫ セント・ギガ関連の記事
- ⑬ 超ワルトラ技
- ⑭ 実力
- ⑮ 読者投稿のページ
- ⑯ 超新作ゲーム先取りのよう

な最新情報先取りの記事

- 11 読み物
- 12 攻略大全のような、まとめた付録での攻略
- 13 サターンやプレイステーションなど、他のハードのゲームの情報記事
- 14 ゲームセンター(業務用)のゲームの情報記事
- 15 その他

15 今後、本誌で減らして欲しいと思う記事を14の項目から選んで、番号を書いてください

- 16 ニンテンドウ64 本文についてあてはまるものを次の項目のなかから選び、番号を書いてください。

① 買おうと思っている。

- **キャラクター**  
キャラクターの動きや可変しざ、設定の面白さなどをチェック。
- **音楽・効果音**  
BGM、効果音がゲームに合っているかどうかチェック。
- **お買い得度**  
ゲームの値段と内容が釣り合っているかをチェック。
- ② しばらく様子を見てから買うかどうか決める。
- ③ 買いたいと思わない。
- ④ すでに持っている。
- 17 N64 ディスドライブについて、あてはまるものを16の項目から選んで、番号を書いてください。
- 18 N64 振動バックについて、あてはまるものを16の項目から選んで、番号を書いてください。
- 19 ハガキの表にあるゲームで実際に遊んだことのあるものを右の6項目について評価してください。採点方法は(1)悪い (2)やや悪い (3)普通 (4)やや良い (5)良いの5段階です。

# 記入方法

[illegible]

熊	愛	山	京	滋	愛	新	東	千	群	●	福	兵	大	愛	福	新	千	埼	宮	●
本	嬬	口	都	賀	知	湯	京	馬	小	東	岡	阪	和	井	山	葉	山	星	鳥	山
西	河	橋	橋	村	横	沢	小	小	白	大	山	鈴	加	加	山	山	野	宮	城	山
行	河	本	本	井	井	沢	京	小	白	大	山	鈴	加	加	山	山	野	宮	城	山
寛	河	本	本	井	井	沢	京	小	白	大	山	鈴	加	加	山	山	野	宮	城	山
行	河	本	本	井	井	沢	京	小	白	大	山	鈴	加	加	山	山	野	宮	城	山
寛	河	本	本	井	井	沢	京	小	白	大	山	鈴	加	加	山	山	野	宮	城	山
行	河	本	本	井	井	沢	京	小	白	大	山	鈴	加	加	山	山	野	宮	城	山
寛	河	本	本	井	井	沢	京	小	白	大	山	鈴	加	加	山	山	野	宮	城	山
行	河	本	本	井	井	沢	京	小	白	大	山	鈴	加	加	山	山	野	宮	城	山
寛	河	本	本	井	井	沢	京	小	白	大	山	鈴	加	加	山	山	野	宮	城	山
行	河	本	本	井	井	沢	京	小	白	大	山	鈴	加	加	山	山	野	宮	城	山
寛	河	本	本	井	井	沢	京	小	白	大	山	鈴	加	加	山	山	野	宮	城	山
行	河	本	本	井	井	沢	京	小	白	大	山	鈴	加	加	山	山	野	宮	城	山
寛	河	本	本	井	井	沢	京	小	白	大	山	鈴	加	加	山	山	野	宮	城	山
行	河	本	本	井	井	沢	京	小	白	大	山	鈴	加	加	山	山	野	宮	城	山
寛	河	本	本	井	井	沢	京	小	白	大	山	鈴	加	加	山	山	野	宮	城	山
行	河	本	本	井	井	沢	京	小	白	大	山	鈴	加	加	山	山	野	宮	城	山
寛	河	本	本	井	井	沢	京	小	白	大	山	鈴	加	加	山	山	野	宮	城	山
行	河	本	本	井	井	沢	京	小	白	大	山	鈴	加	加	山	山	野	宮	城	山
寛	河	本	本	井	井	沢	京	小	白	大	山	鈴	加	加	山	山	野	宮	城	山
行	河	本	本	井	井	沢	京	小	白	大	山	鈴	加	加	山	山	野	宮	城	山
寛	河	本	本	井	井	沢	京	小	白	大	山	鈴	加	加	山	山	野	宮	城	山
行	河	本	本	井	井	沢	京	小	白	大	山	鈴	加	加	山	山	野	宮	城	山
寛	河	本	本	井	井	沢	京	小	白	大	山	鈴	加	加	山	山	野	宮	城	山
行	河	本	本	井	井	沢	京	小	白	大	山	鈴	加	加	山	山	野	宮	城	山
寛	河	本	本	井	井	沢	京	小	白	大	山	鈴	加	加	山	山	野	宮	城	山
行	河	本	本	井	井	沢	京	小	白	大	山	鈴	加	加	山	山	野	宮	城	山
寛	河	本	本	井	井	沢	京	小	白	大	山	鈴	加	加	山	山	野	宮	城	山
行	河	本	本	井	井	沢	京	小	白	大	山	鈴	加	加	山	山	野	宮	城	山
寛	河	本	本	井	井	沢	京	小	白	大										

マカ64 No.12 プレゼント当選者発表

● **操作性**  
ゲームのキャラは動かしやすいかという操作感をチェック。

● **熱中度**  
ゲームにどのくらいめり込めたか、その度合いをチェック。

● **オリジナリティ**  
斬新なアイデアやシステムがあるかどうかをチェック。

● **ハガキのマス内はすべて1、2、3、...** というように、**算用数字**で書いてください。

● **1つ**のマスには**数字は1つ**のみ書いてください。**2ケタ**の数字は**2つ**、**4ケタ**の数字は**4つ**のマスを使用して書いてください。

● **数字はマスからはみ出さないように**書いてください。

● **数字の1は、7と間違えないように**上をハネないように4は9と間違えないように4の上をくつつけず記入してください。**(記入例を参照)**

● **筆記用具はHB以上の鉛筆、カシャパン、果のボールペン、果のサインペンにして、色鉛筆やボールペンの赤、緑など**は使わないでください。

● **表1から表4にある01や0001などの数字は、頭の0も必ず記入**してください。

わるい例

× 悪い例

1	4	□
---	---	---

○ 良い例

よい例

1	4	1
---	---	---

記入例

※<sup>ざっし</sup>雑誌<sup>こうせいきょうそう</sup>公正競争規約<sup>きやく</sup>の定めにより、この懸賞<sup>けんしやう</sup>に当選<sup>とうせん</sup>された方は、この号<sup>かた</sup>の他の懸賞<sup>かう</sup>に当選<sup>とうせん</sup>できない場合があります。



# ファミマガ64 読者プレゼント

表1 ゲーム名

No.	①ニンテンドウ64	No.	②スーパーファミコン	No.	③ゲームボーイ	No.	④バーチャルボーイ
0001	雷のごとく ～超高速闘墓～	0041	ヘクセン	1019	ダークロウ	2009	13色対応 シェラザード伝説(仮称)
0002	ウルトラドンキーコング(仮称)	0042	ボディハーベスト(仮称)	1020	同級生2	2010	13色対応 スーパーチャイニーズ ファイターGB
0003	栄光のセントアンドリュース	0043	本格4人打ち The麻雀64(仮称)	1021	ドナルドダックのマウイマラード	2011	13色対応 スーパーブラックバス ポケット
0004	エフゼロ64(仮称)	0044	ボンバーマン64(仮称)	1022	ドラゴンナイト4	2012	ズープ
0005	カービィのエアライド(仮称)	0045	麻雀MASTER	1023	西陣バチンコ3	2013	13色対応 スヌーピーの はじめてのおつかい
0006	カメレオン・ツイスト	0046	麻雀64	1024	忍たま乱太郎3	2014	タイトーパラエティバック
0007	がんばれゴエモン5 ～ネオ桃山幕府のおどり～	0047	魔法聖紀 エルティル(仮称)	1025	Parlor/Mini5	2015	チャルボ55
0008	キャバリーバトル3000	0048	マリオカート64	1026	バチスロ完全攻略	2016	13色対応 テトリス プラス
0009	金田一少年の事件簿(仮称)	0049	マルチレーシング チャンピオンシップ	1027	～ユニバーサル新台入荷Vol.1～	2017	13色対応 ナムコギャラリーVOL.2
0010	Cu-On-Pa	0050	ミッション・インボッスブル	1028	ビキニヤノ	2018	バチ夫くんゲームギャラリー
0011	クライマー(仮称)	0051	森田将棋64	1029	キノコ	2019	13色対応 不思議のダンジョン 風来のシレンGB -月影村の怪物-
0012	クリエイター(仮称)	0052	ゆけゆけ// トラブルメーカーズ	1030	ファイティングアイスホッケー	2020	13色対応 ぼけっとぶよぶよ通
0013	ゴールデンアイ007	0053	ヨッシーアイランド64	1031	BUSHI 青龍伝 ～二人の勇者～	2021	13色対応 ポケットモンスター2 金
0014	ゴルフ(仮称)	0054	リーズン(仮称)	1032	ふね太郎	2022	13色対応 ポケットモンスター2 銀
0015	サッカー64(仮称)	0055	レブ・リミット	1033	プロ麻雀 兵(つわもの)	2023	13色対応 ボンバーマンGB3
0016	Jリーグダイナマイトサッカー64	0056	64大相撲(仮称)	1034	プロ野球スター	2024	13色対応 麻雀伝説(仮称)
0017	JリーグLIVE64	0057	ワイルド チョップーズ	1035	プロ野球 熱闘ばするスタジアム	2025	13色対応 ミニ4ボーイ
0018	実況ゴルフトーナメント'97(仮称)	0058	ワンダープロジェクトJ2	1036	ボンバーマンビーダマン	2026	13色対応 ミニ四駆GB
0019	実況Jリーグ パーフェクトストライカー	0059	コルロの森のジョゼット	1037	マジックボール	2027	13色対応 Let's&Go//
0020	実況パワフルプロ野球4	0060	(64DD) ゼルダの伝説64(仮称)	1038	ミニ四駆 シャイニングスコビーオン	2028	13色対応 ミニ4ボーイ
0021	シムシティ2000(仮称)	0061	(64DD) MOTHER3(仮称)	1039	レッツ&ゴー//	2029	13色対応 名探偵コナン 地下遊園地殺人事件
0022	ジャングル大帝(仮称)			1040	ミランドラ		13色対応 桃太郎コレクション2
0023	新日本プロレス 闘魂炎導 ～Brave Spirits～	No.	②スーパーファミコン	1041	リングにかける		
0024	スーパーマリオRPG2(仮称)	1001	ああっ女神さまっ(仮称)	No.	③ゲームボーイ	No.	④バーチャルボーイ
0025	スーパーボットスピリッツ	1002	あかすの間	2001	13色対応 カービィのきらきらきず	3001	Out of the Deathmount(仮称)
0026	スター・ウォーズ ～シャドウズ・ オブ・ジ・エンバーク～	1003	アミニアクス	2002	13色対応 クレヨンしんちゃん オラのごきげんコレクション	3002	新日本プロレスリング 激闘伝説
0027	スターフォックス64	1004	アルカノイド -Doh it Again-	2003	13色対応 ゲームボーイギャラリー (ゲーム&ウォッチコレクション)	3003	スターシード
0028	3D格闘(仮称)	1005	糸井重里のバス釣りNo.1	2004	13色対応 ケゲケの鬼太郎 妖怪創造主現る/	3004	バーチャルブロック
0029	SONIC WINGS ASSAULT	1006	ガンブル	2005	合格ボーイシリーズ① 英単語ターゲット1900	3005	プロテウスゾーン
0030	超空間ナイター プロ野球キング	1007	クリースカク	2006	合格ボーイシリーズ① 英単語ターゲット1900		
0031	超時空要塞マクロス Another Dimension(仮称)	1008	Cu-On-Pa SFC	2007	合格ボーイシリーズ② スペシャルエディション		
0032	デュアルヒーローズ	1009	G・O・D ～目覚めよと呼ぶ声が聴こえ～	2008	合格ボーイシリーズ② 日本史ターゲット201		
0033	テュック	1010	実況パワフルプロ野球3 '97春		合格ボーイシリーズ② 日本史ターゲット201		
0034	ドラえもん のび太と3つの精霊石	1011	実戦パチスロ必勝法/TWIN		合格ボーイシリーズ② 日本史ターゲット201		
0035	バギーボーイ(仮称)	1012	スーパーダブル役満II		合格ボーイシリーズ② 日本史ターゲット201		
0036	パワーリーグ64(仮称)	1013	スーパードンキーコング3		合格ボーイシリーズ② 日本史ターゲット201		
0037	ヒューマングランプリ	1014	謎のクレミス島		合格ボーイシリーズ② 日本史ターゲット201		
	ザ・ニュージェネレーション	1015	スーパーファミコン		合格ボーイシリーズ② 日本史ターゲット201		
0038	プラストドザー	1016	ドラゴンクエストIII そして伝説へ…		合格ボーイシリーズ② 日本史ターゲット201		
0039	ブレードアンドパレル	1017	スーパーボンバーマン5		合格ボーイシリーズ② 日本史ターゲット201		
0040	プロ麻雀 極64	1018	すろろく 銀河戦記		合格ボーイシリーズ② 日本史ターゲット201		
		1019	ストリートファイターZERO2		合格ボーイシリーズ② 日本史ターゲット201		
		1020	ソリッドランナー		合格ボーイシリーズ② 日本史ターゲット201		

No.	表2 今号の记事
01	MOTHER3(仮称)
02	ゼルダの伝説64(仮称)
03	スターフォックス64
04	任天堂新作アスカルト
05	実況パワフルプロ野球4
06	がんばれゴエモン5 ～ネオ桃山幕府のおどり～
07	新日本プロレス 闘魂炎導 ～Brave Spirits～
08	サッカー64(仮称)
09	ヒューマングランプリ ザ・ニュージェネレーション
10	マルチレーシング チャンピオンシップ
11	ドラえもん のび太と3つの精霊石
12	テュック
13	USAホットライン
14	ファミマガジャーナルR
15	ゲームボーイギャラリー
16	名探偵コナン 地下遊園地殺人事件
17	カービィのきらきらきず
18	ファミマガ64 ランキングBOX
19	スーパーボンバーマン5
20	糸井重里のバス釣りNo.1
21	ミニ四駆GB Let's&Go//
22	ガンブル
23	ミランドラ
24	プロ野球スター
25	ビキニヤノ
26	ズープ
27	マリオカート64 ハイパフォーマンステクニック
28	超ウルトラ技
29	サテラビューステーション
30	RGB MANIAC
31	超新ロックオン
32	新作ゲームカレンダー

No.	表3 雑誌誌名
01	ファミマガWeekly
02	週刊ファミ通
03	ゲームウォーカー
04	じゅげむ
05	Vジャンプ
06	勝ゲーム少年
07	ゲーメストEX
08	月刊ファミ通Bros.
09	覇王マガジン
10	64(ロクコン)
11	電撃NINTENDO64
12	The 64 DREAM
13	PlayStation Magazine
14	ファミ通PS
15	電撃PlayStation
16	HYPERプレイステーション
17	THE PLAY STATION
18	SATURN FAN
19	セガサターンマガジン
20	LOGIN
21	マイコンBASICマガジン
22	コンプティーク
23	電撃王
24	ゲーメスト
25	Virtual IDOL
26	電撃G'sエンジン
27	コミックボンボン
28	コロコロコミック
29	少年ガンガン
30	週刊少年サンデー
31	週刊少年ジャンプ
32	週刊少年チャンピオン
33	週刊少年マガジン
34	その他

No.	表4 機種名
01	ファミコン/ツインファミコン/ディスクシステム
02	スーパーファミコン
03	ゲームボーイ/スーパーゲームボーイ/ゲームボーイポケット
04	バーチャルボーイ
05	ニンテンドウ64
06	PCエンジンシリーズ
07	PC-FX
08	メガドライブシリーズ
09	スーパー32X
10	セガサターン/Vサターン/ハイサターン
11	ゲームギア/キッズギア
12	プレイステーション
13	3DO
14	NEO・GEO/NEO・GEO CD/NEO・GEO CDZ
15	MSXシリーズ
16	PC9801/9801シリーズ
17	DO5/V
18	マッキントッシュ
19	ピピンアットマーク
20	その他
21	何も持っていない
22	特に買いたくない





プレイヤーの心強い味方のルイが7種類に  
パワーアップしたぞ!!

# SUPER BOMBERMAN 3

スーパー ボンバーマン

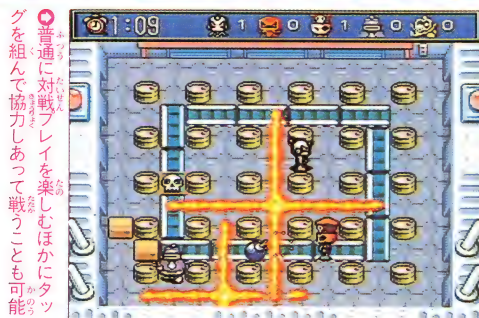
いよいよファン待望のシ  
リーズ最新作が登場する  
ぞ! ノーマルゲームと  
バトルゲームの2種類の  
モードの説明を前作を交  
えて紹介していこう!

ハドソン

2月28日発売予定

6980円

<b>SFC</b>	アクション 16M
バックアップ(最大3)	
最大5人同時プレイ可	
マルチプレイヤー5対応	



普通に対戦プレイを楽しむには、タッグを組んで協力しあって戦うことも可能

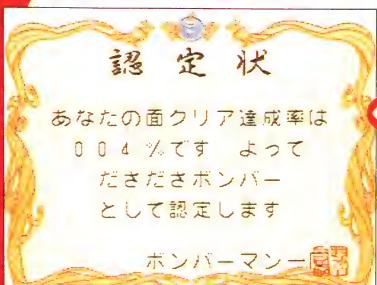


異次元から現れた帝王「テロリン」を倒すために、ひたすら戦い続けるのだ!

待望のボンバーマンシリーズ最新作がSFCで発売されるぞ! このソフトは「ノーマルゲーム」と「バトルゲーム」の2種類がある。前作に手を加えたり、新たなモードを追加したりと、従来のおもしろさに磨きがかかっている。「ノーマルゲーム」は、ストーリー仕立てで敵を倒していく。バトルゲームでは最大5人までの対戦が可能だ。さらに、プレイヤーはアイテム、キャラなどを自由に設定してオリジナルのものを制作することができるのだ。

新しい要素がプラスされて  
ゲームの幅が広がった!!

ムッカヘッ! 今に見てろよ



認定状  
あなたの面クリア達成率は  
004%です よって  
ださださボンバー  
として認定します  
ボンバーマン



こんなボンミスをしているようでは、いつまでも先に進むことはできないなあ〜

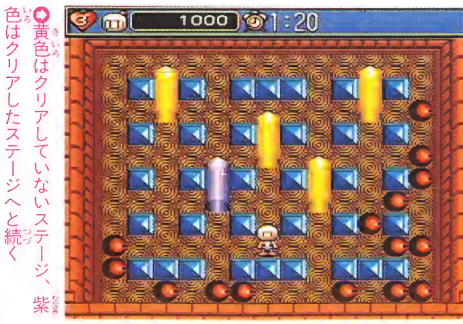
「スーパーボンバーマン3」から登場した画期的な新システムとして「ノーマルゲーム」の「達成率認定システム」がある。これは、全部で100あるステージの進行状況に応じてプレイヤーを評価するというシステムだ。評価は33のランクに細かく分けられ、認定を受けるときには、そのランクに応じたコメントを見ることが出来る。

達成率認定システムで  
プレイヤーを評価



選んだルートがエンディングに影響

進み方によっては  
バッドエンディングもある



黄色はクリアしていないステージ、紫は色はクリアしたステージへと続く

ノーマルゲームは、スタートから最後の敵までの道のりが何本にも枝分かれしている。だから、プレイヤーはいずれかのルートを選択してゲームを進めていく必要がある。ただし、ルートによってはバッドエンディングで終わる例もあるので要注意だ。

ルートが分岐して  
エンディングが変化





○爆弾を投げつけて、再起をかける！

ライバルを  
倒して復活した！

対戦中にみそボン（一度死んだボンバーマン）になったプレイヤーは、ゲーム画面の外から画面内にドッジボールの要領で爆弾を投げつけることができる。この攻撃で、ライバルを倒すことができる。入れ代わることができるぞ。

## スーパードッジ システムの登場

随所に工夫点が加えられた今回の作品で、より白熱した対戦が展開されることは間違いナシだぞ。

シリーズを通してのルールにも  
工夫点が盛り込まれている

ランダムに  
かべ  
壁が  
せま  
迫ってくる

○フィールドが  
狭くなってきて  
身動きが取れな  
くなるぞ



○手加減や遠慮をしてテンタラと戦っていると…

ランダムサドンデス  
モードに変更

バトルゲームでプレイ中に制限時間が近づいてくるとフィールドを制限するブロックが落下してくる。ブロックが落下してくる方向がランダムになったことでプレイヤーは、より複雑な判断をしなくてはならなくなった。



## 7種類のルール

○びよん、びよんと跳ねながら移動できるのはハネルイだけなのだ



ジャ〜ンブ！

乗り物のルールが  
7種類になった

今回から、乗り物の「ルール」が復活した。種類が増え、能力の幅も広がったルールは、今まで以上にプレイヤーの心強い味方だ。

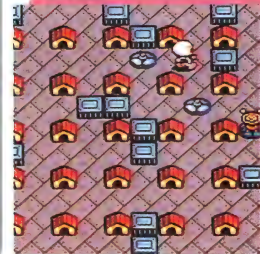
## 使用できるパワーアップアイテム

<b>追跡ボム</b> 敵を追いかけて3秒後に爆発する爆弾	<b>地雷ボム</b> 設置後に消え、踏んでしまつと爆発する	<b>リモコン</b> 好きな時に爆発させることができる爆弾	<b>貫通ボム</b> 爆風が貫通してソフトブロックを破壊できる	<b>パワークローフ</b> 設置した爆弾を持ち上げて投げつけることができる	<b>パンチ</b> Yボタンで爆弾を弾き飛ばすことができる	<b>ボムキック</b> 置いた爆弾を蹴ることができるアイテム	<b>スピードアップ</b> 移動できるスピードが一段階上がる	<b>ファイアー</b> 設置した爆弾のパワーが一段階アップする
<b>ボムアップ</b> 設置できる爆弾の数が1つアップする	<b>タイマー</b> アイテムを取得後16秒間だけ時間が停止する	<b>ドクロ</b> 病気になるが他のキャラにうつることが可能	<b>1UP</b> ボンバーマンの命が1つ増えるアイテム	<b>ハート</b> 1回のミスを防ぐことができるアイテム	<b>無敵スーツ</b> 16秒間無敵になることができるスーツ	<b>ボム通過</b> 設置した爆弾をすり抜けることができる	<b>ブロック通過</b> ソフトブロックを通り抜けて移動できる	<b>ゲタ</b> 移動できるスピードが一段階ダウンする
<b>フルファイアー</b> 一気に爆弾の火力が最大になるアイテム	<b>タマゴ</b> 6種類のルールがランダムで出現する							

2種類のパワーアップ  
アイテムが追加

使用できるアイテムは、従来のものに加えて「地雷ボム」と「追跡ボム」の2種類が追加された。だから、攻撃方法もさまざまだ。

慎重に行動しよう



○地雷ボムは踏んだら爆発する



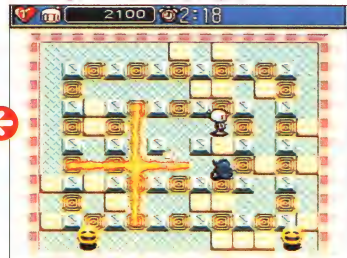
# ワープホールで敵ボスまでの ルートが分岐するノーマルゲーム

このゲームは、ステージにいるすべての敵を倒せばクリアできる。最終ボスの帝王「デロリン」までのルートはクリア後に現れるいくつかのワープホールをプレイヤー自身が選択して進んでいく。



○ポンパー刑務所から脱獄した凶悪ボンパーマンたちと帝王デロリンが空中におぼろげではあるが、姿を見せた

○画面にいるすべての敵を倒した時点で、ステージをクリアしたことになる



○そのあと、いくつかのワープホールが出てくる

ワープホールの出現

5つのゾーンに分かれた世界

ステージは全部で100あり5つのゾーンから構成されている。しかし、すべてのステージをクリアする必要はない。プレイヤーが選択したルートによってボスキャラまでのステージの数は異なる。

全ステージは  
100もあるのだ



○まだまだ先は長い、頑張るのだ

○一度クリアしたステージは、何度でもプレイすることが出来るぞ



ゾーン1

比較的ラフにステージをクリアできるが、中ボスの「ボンパー」が地雷ボムを使用してくる。



○頭にプロペラのようなものがついているのが敵キャラで、あと3匹倒せばクリアできる

ゾーン2

パネの床をタイミングをはかって移動したり、煮えたぎる溶鉱炉のあるステージなどがある。



○回りながら移動するこの敵キャラはソフトブロックをすり抜けて移動してくるので注意が必要だ

ゾーン3

渦が巻いているステージや流砂のあるステージなどがある。いずれのステージでも流れの方向を確認して行動する必要がある。



○青いロボットのような敵は、1度攻撃しただけでは倒すことができないぞ！

ゾーン4

原始時代にタイムスリップしたようなステージや、トロッコに乗って移動できるステージなどがあり、変化に富んでいる。



○爆弾をアイテムに変えてくれる敵？



○画面右下の建物から尽きることなく敵キャラが出現してくる。あの建物を壊す必要があるのかな？

ゾーン5

このゾーンは、他の4つのゾーンがシリーズの流れをくんで制作されているのに対して「5」オリジナルのステージとして制作されている。磁石のせいで爆弾が移動してしまうステージやかわいいう人形が敵として登場するステージなどユニークなステージが目立つ。



○左右の画面がどうやら磁石になっていて、爆弾を吸い寄せてしまうことがあるらしい



○爆破するのが惜しいくらいのステージだわ

○どんなエンディングが待っているのかドキドキする



さいしゅうげせん  
最終決戦までもうすぐ



○戦勝に入る前に、まずは対戦する相手を9人の中からセレクトしようぜ!



○すばやくアイテムを取っていくのだ



このゲームは、3つのモードで最大5人までの対戦が楽しめる。キヤラは、全9種類あるボンバーマンの中から自由に選択できる。また、対戦で勝ち残ればアイテムの入手ができるミニゲームに挑戦できる。さらに獲得したアイテムは次のバトルに持ち越すことができる。そのほか、プレイヤーの好みに合わせてボンバーマンやステージを作るぞ。

最大5人のプレイヤー同士の対戦が可能なるバトルゲーム

○勝者だけがプレイするのを計される



○強敵たちを押さえて、ついに頂点に立てたぞ!

優勝するぞ...

勝ち残ればミニゲームができる

対戦で優勝したプレイヤーは、ミニゲームに挑戦することができ...

このゲームは、爆弾を投げてボウリングと同じ要領でピンを倒すというもの。倒したピンの数に応じてアイテムがもらえるので、パワーアップできるチャンスなのだ。

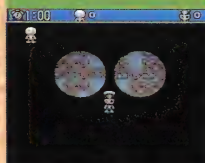
## 10種類のステージ

すばやくはしるぜ



全キャラの移動スピードが最速なので、行き過ぎに注意が必要だ

ライトが2つ



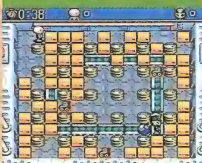
真っ暗な場所で2つのスポットライトだけを頼りに戦わなければならない

やねでかくれんぼ



画面の所々が見えないので、どこに誰がいるかが分かりづらいステージ

べるこんだい



ベルトコンベアのあるステージ。爆弾を置くと移動するので注意が必要だ

いつもの



トラップが一切ないのでプレイヤーの真の実力が問われるステージなのだ

おどれファイアー



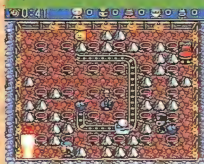
全キャラの爆弾の火力のパワーが最大でスタートする迫力のステージ

つうこうどめ



上下左右に移動するブロックがあるステージで爆弾も磁力で移動する

トロツコにのろう



画面中央のトロツコに乗って線路上の上を移動することができるステージ

まがるぜゴー



設置した爆弾をkickした時に方向が変化してしまうステージだ

ゆきだこおりだ!



床の氷が壊れるのと、雪だまにつぶされないように注意する必要がある



○たくさんの雪だまがいて、寒そうなステージ。だが、オレたちのバトルは熱いぜ!

自分好みのボンバーマンが作れる

「コンフィグバトルモード」ではオリジナルのボンバーマンを作ることができる。9種類、6色の中でボティを組み合わせ、さらに能力を設定するモードだ。

こんなんできましたケド...



アイテム配置が変えられる

ついに最強キャラ 自称の完成だ!



○限られたポイントの中で、効率よく15種類のアイテムを振り分けた方が得だぞ



かんせい まちか  
完成間近のサンプルゲームで  
システムを徹底分析!

いと い しげ さと  
糸井重里の  
バス釣り  
No.1

いと い しげ さと かんしゅう ほんかく  
糸井重里監修による本格  
派バス釣りゲーム『〜バス  
釣りNo.1』。今回はその  
システムの詳細を一挙に  
公開していくぞ!



にんてんどう  
任天堂

がつ にちはつばい よ てい  
2月21日発売予定  
えん  
7800円

SFC	釣り 32M
バックアップ(最大3)	

サテラビューがあれば  
糸井氏本人と勝負!  
セント・ギガ衛星データ放送  
「スーパーファミコンアワー」  
で、全国のバサガー一斉に参加  
できる「サテラビューカップ・  
バス・トーナメント」のオンエア  
が予定されている。そのトーナ  
メントに、なんと糸井氏本人や  
バスプロたちが参加するのだ。  
このソフトとサテラビューがあ  
れば、キミも参加できるぞ。



番組の放送は4〜5月頃の予定になっている



みんなにバス釣りを楽しんでもらいたいという  
糸井重里氏の思いが込められている釣りゲームだ



ゲームの舞台は架空の湖、赤星湖。そこで大  
物のゲットを目指してキャスティングする

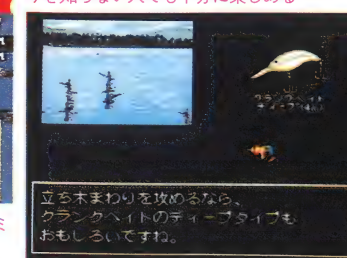
バスのいる場所を季節、バスの  
習性、時間、天候などから考えて  
推理したり、バスに合わせて数種  
類の中からタックル(釣り道具)  
を選んだりすることができる本格  
派バス釣りゲーム。アドバンス機  
能が充実しているため、釣りを知  
らない人でも十分に楽しめるぞ。



ラインやロッドの動きをダイナミ  
ックに表現している。迫力満点だ



お助け機能が充実しているので、釣  
りを知らない人でも十分に楽しめる



立ちまわりを攻めるなら、  
クランク・ヘイトのディープタイプも  
おもしろいですね。



## BACカード



- まずはBACの会員になることからスタート  
○ポイントとスタンプがこのカードに記録される  
○入会すれば自由に赤星湖で釣りを楽しめるのだ



- 釣り上げた魚がブルーギルといった外道の場合は、少ししかポイントにならない



- フィッシュポイントに2298ポイントが加算される。バスを釣るたびにどんどん加算されるぞ



- たとえばこのようにバスを釣り上げたとする。このバスの重さは2298グラムなので…

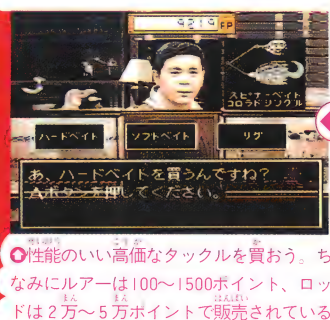
バスを釣ると得られるポイントはFP (フィッシュポイント) と呼ばれ、バスの重さがそのままグラム単位で換算される。そのポイントは、店でタックルを買うとき必要になる。つまりお金のかわりになるという訳だ。ゲーム開始時には性能の低いタックルしか持っていないので、まずはFPを溜めて性能の良いタックルを購入しよう。

お金のかわりには  
フィッシュポイント



- ボートを借りるのにもポイントが必要

タックルを購入!



- 性能のいい高価なタックルを買おう。ちなみにルアーは100~1500ポイント、ロッドが溜まったら、釣り具が売らどは2万~5万ポイントで販売されている



- このようにフィッシュポイントにルアーは100~1500ポイント、ロッドが溜まったら、釣り具が売らどは2万~5万ポイントで販売されている

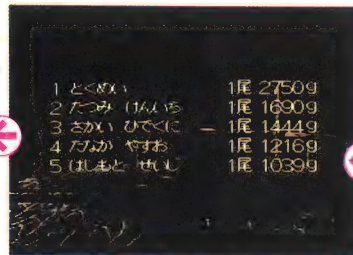


- トーナメントで入賞した場合は、順位に応じたフィッシュポイントが入る。釣り上げたバスのフィッシュポイントは入らない

## スタンプを集めよう



- BACカードにスタンプが溜まる。一定数溜めると参加できるトーナメントのランクが上がるぞ



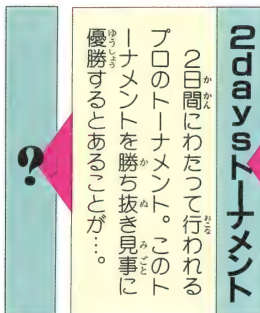
- トーナメントで上位入賞すると、順位に応じた数だけフィッシュスタンプがもらえるのだ



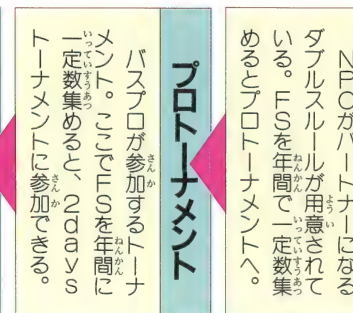
- まずはトーナメントにエントリーする。最初はショアトーナメントからスタートだ

タックルがある程度充実したらバス釣りのトーナメントに参加しよう。ただし、最初はBACの会員たちが仲間内で開いている非公認の「ショアトーナメント」に参加できない。そこで上位入賞を果たすと得られるFS (フィッシュスタンプ) を一定数集めないと、上のランクのトーナメントに参加することができないのだ。

ランクアップに必要な  
フィッシュスタンプ



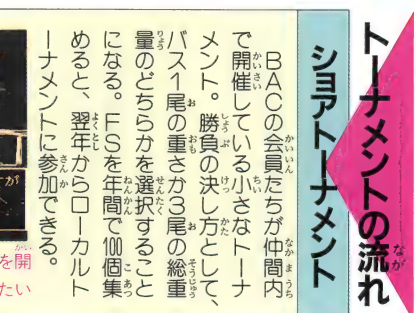
- 2日間(2日間)にわたって行われるプロのトーナメント。このトーナメントを勝ち抜き見事に優勝するとあることが…



- バスプロが参加するトーナメント。ここでFSを年間に一定数集めると、2daysトーナメントに参加できる。



- NPCがパートナーになるダブルスルールが用意されている。FSを年間で一定数集めるとプロトーナメントへ。



- 特別なルールの下でトーナメントを開催できる。一度はチャレンジしてみたい

トーナメントの流れ  
ショアトーナメント





BAC本部を出たプレイヤーは、まずゲームの舞台となる広大な赤星湖の周囲をマップ画面上で移動することになる。そして水際まで移動しAボタンを押すと、マップ画面から釣りを行うキャストイン画面に切り替わるのだ。なお、切り立った崖や水際まで木がせり出している場所ではキャストインできないので注意してほしい。



○赤星湖の周囲を徒歩で進んでいく。ある場所では自転車が入るらしいのだが...



○水際でAボタンを押すと、マップ画面からキャストイン画面に切り替わる

## 赤星湖の施設

赤星湖の周囲には、釣りをを行うのに役立つさまざまな施設が用意されている。ここからは、それらの施設を詳しく紹介していこう。

### ボートハウス

湖上に出るのに必要な「手漕ぎボート」または「バスボート」を貸してくれるお店だ。それらのボートは、アシが多いところで釣りをを行うのに重宝するぞ。ただし、ボートを借りるためには、FPを一定ポイント消費しなくてはならないのだ。タックルが充実してFPに余裕ができれば借りてみよう。



○FPを大量に消費するところが痛い。トーナメント参加時にはぜひ活用したいところだが...

### 借りられるボート

Yボタン連打で前進。移動に時間がかかるがレンタル料は安い	Yボタンで前進。移動スピードは速いがレンタル料が非常に高い
------------------------------	-------------------------------

## 赤星パーキング

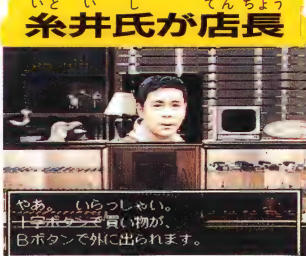
プレイヤーが所有している車で、赤星湖の「サウスエリア」と「ノースエリア」を行き来することができる。また、自宅に戻って指定した日まで休むこともできる。



○湖は北と南のエリアに分かれている。それぞれのエリアに駐車場があるので、車を使って行き来することができる

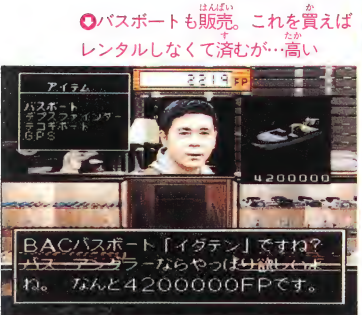
### タックルショップ

糸井重里氏がオーナーのお店。赤星湖唯一のタックルショップなので、プレイヤーはここで買い物をするしかない。この店ではタックルの他に手漕ぎボートやバスフラインターなども売られている。



○なんと糸井氏がオーナーなのだ。彼はトーナメントに参加することもある

### 糸井氏が店長



○バスポートも販売。これを買えばレンタルしなくて済むが...高い

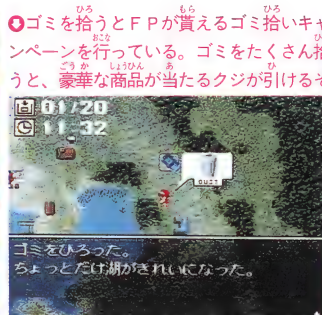
## BAC本部

赤星湖でのバス・フィッシングを管理している団体BACの本部。ここでローカル、プロ、2dayトーナメントのエントリーが行える。また、ゴミ拾いのキャンペーンに参加することもできる。



○プレイヤーにメンバーズカードを発行してくれる本部だ。ショアランク以上のトーナメントエントリーはここで行われる

### ウェイイン会場



○ゴミを拾うとFPが貰えるゴミ拾いキャンペーンを行っている。ゴミをたくさん拾うと、豪華な商品が当たるクジが引けるぞ



○トーナメントの会場だ。会場が設営される場所は、行われるトーナメントの種類により決定

## レストハウス

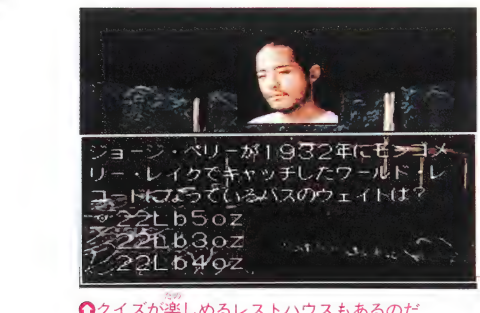
ショアトーナメントのエントリーを行ったり、赤星湖に関する情報を得たりすることができる。また、特定のレストハウスでは、バス釣りに関連したクイズが楽しめる。出題されるクイズは全部で10問。すべて正解すると、なにかいいことが起こるかもしれない。



○レストハウスにいるBACの会員たちから、バスや赤星湖などに関する情報が得られる



○特定のレストハウスでは休息をとることができる。湖のコンディションが悪くなったときは、ここでしばらく休もう



○クイズが楽しめるレストハウスもあるのだ



## スピニングロッド

Redstar・Spinning 60L

ガイドと呼ばれるラインを通す金具が下側についている。  
軽いルアーが向いており、スピニングリールがセット可能

## ベイトロッド

Iron Horse・Bait 60L

ガイドが上側についているのが特徴。重いルアーが向いており、ベイトリールしかセットすることができない



## 4種類のタックル

湖の周囲を移動してキャストできる場所を決定したら時間、天候、水際の状況などに合わせてタックルを選ぶ。タックルの選択を誤るとまったくバスが釣れないぞ。

## 2種類

ロッドと呼ばれる竿には「スピニング」と「ベイト」の2種類が用意されており、それぞれ専用のリールしかセットできないようになっている。また、それぞれ相性の良いルアーと悪いルアーがある。

## リール

ラインを巻くリールにも「スピニング」と「ベイト」の2種類が用意されている。それぞれ専用のロッドにセットすることになる。



## ルアー

いわゆる疑似餌。硬質タイプの「ハード」と軟質タイプの「ソフト」の2種類がある。ハードはミノー、メタルジグなど全部で12種類、ソフトはストレート、リングなど全部で9種類用意されている。



## リグ

ルアーのソフトベイトと組み合わせ使用できる仕掛けだ。テキサス、ノーシンカー、スプリット、キャロライナ、ジグヘッドの全5種類が用意されているぞ。



○ソフトベイト+リグの組み合わせでバスを釣る。ソフトベイトをロストするとリグも失うぞ

## バスの釣り方

ここからは、バスの釣り方を詳しく説明していこう。なお、このゲームにはキャストやリトリーフ、アワセなどの練習が行えるモードが用意されている。実際にキャストリングする前に、そこで何度か練習をしておくといだろう。



○教えオタクの「アドバイス小僧」が、プレイヤーにバスの釣り方を基本から教えてくれる。初心者にはありがたいね

## キャスト

まずは十字ボタンでカーソルを動かして着水位置を指定し、Aボタンでキャストしよう。このときベイトロッドを使用していると、バックラッシュ（ラインが絡まり時間が経過する）が発生することがあるので注意してほしい。



○キャストリングカーソル。ルアーの着水位置を示している

## リトリーフ

次にキャストしたルアーに演出をつけるリトリーフを行う。Aボタンでリールを巻き取りながら十字ボタンでロッドを上下左右に振り、ルアーをいかにも生きているように動かすのだ。なお、ルアーの動きは画面の左上に表示される。



○画面左上のサブウィンドウにルアーのアクションが表示



○ルアーアクションでうまくバスを誘うのだ。使用しているルアーに適したアクションを行わなくてはダメだぞ

## アワセ

アタリが発生すると左上のサブウィンドウが振動し、SEEが鳴ってラインが微妙に揺れる。そのときタイミングよくAボタンとXボタンを同時に押すと、アワセが成立してバスがルアーに食いつくのだ。このアワセが甘いとバスがフックから外れてしまうことがある。



○成功すればバスがしっかり食いつく

## ファイト

アワセに成功したらAボタンを押してラインを巻き取る。ただし、画面右端にあるパワーバーのテンションがMAXになり、しばらくそのままの状態が続くと、ラインが切れてしまう。そうなる前に素早くBボタンを押してスプールフリーにし、ラインテンションを逃すのだ。そしてバスの動きが鈍くなったら再びラインを巻こう。



○ラインにかかっている力を示す。パワーバーが赤くなり警告音が鳴ったら要注意だ



○ラインを切られないようにうまく巻き取るのだ。ラインを切られるとルアーを失うぞ！

## ランディング

バスを中央手前0.9メートル以内、深度0.1メートル以内のエリアに引き寄せると、画面右上の深度マークアイコンがランディングアイコンに切り替わる。そのアイコンが表示されている間にXボタンを連打すると、バスを取りこめるぞ。



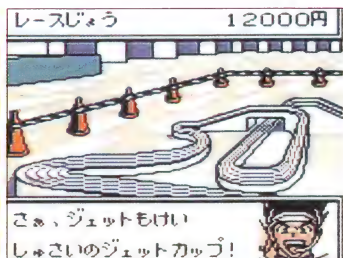
○このアイコンが表示されたら、素早くXボタンを連打してバスを取り込もう





●模型店といえはこの人。もちろん烈や豪と  
いったおなじみの面々が登場する

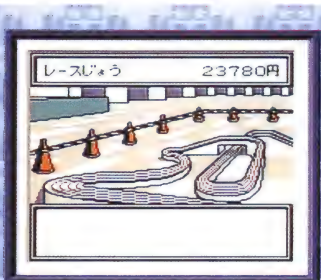
この人たちも出演



●みんなのあこがれ「ミニ四ファイター」公  
式レースでは必ず盛り上げてくれる

この「ミニ四駆GB」は昨年  
で260万本のヒットを記録した『ポ  
ケットモンスター』を開発プロデ  
ュースしたクリーチャーズが手掛  
けているんだ。つてことは、どう  
言うことかという、随所に『ポ  
ケモン』級のアイデアが盛り込ま  
れているってこと。そしてGBな  
らではの通信ケーブルを使った遊  
びが可能だ、ということなんだ。  
しかも、ローラーの1つからポ  
ディにいたるまで各パーツには詳  
細なデータがギッシリと詰まっ  
ているんだ。

形は小ナイけれど、ミニ四駆が  
ギッシリ詰まったGB版

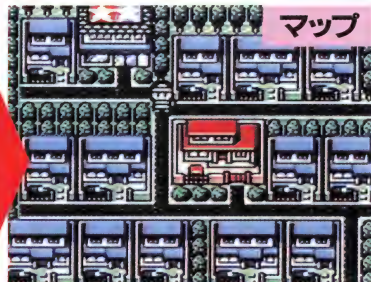


●レース場も多種多様となっている



●思う存分走らせることが可能なのだ

ミニ四駆三昧



●町の中で情報収集やパーツ購入と大忙し

もけいてん 23180円	もけいてん 23180円
トライダグ-ZMC 600円	ハリケーンソニック 600円
Aボタンを押してください	Aボタンを押してください
もけいてん 23180円	もけいてん 23180円
スピコブラ 600円	サイクロンマグナム 600円
Aボタンを押してください	Aボタンを押してください

●どのマシンを買おうのかは自由  
やっぱハリケーンソニックかな

おもちゃのナガイ 10000円
トライダグ-ZMC - 600円
スピコブラ - 600円
サイクロンマグナム - 600円
ハリケーンソニック - 600円
なにさ かっていくんだい?

最初のマシンは  
これに決定!!

通信機能がもりだくさんのミニ四駆ゲーム

# ミニ四駆GB

Let's & Go!!

サンプルROM入手により様々な事実が判明! 自分の  
IDがあり、友達とパーツ交換から対戦までできちゃうんだ。

アスキー  
3月発売予定  
5500円

13色対応	シミュレーションRPG
GB	8M
バックアップ(最大1)	
通信ケーブル対応	





## 価格ものまね

もけいてん	9400円
マンガンでんち	- 100円
アルカリでんち	- 200円
ミニモーター	- 150円
ハイパーミニモーター	- 300円
トルクチューンモーター	- 350円
D ゴムタイヤS	- 100円

●パーツやボディは現実の世界とほぼ一緒の値段が付けられている。高いものは高いのだ

●ボディにもこのような解説が付いている。ちょっとした辞典みたいなものだね

おもちゃのナギ	9400円
ハリケーンソニック	- 600円
コーナリングのきこうしゴイソニックのせいこううけつだマシン。	
どんなコースにもたいていおうえきできるしゃたいバランスは、けいれつてき。	
さいごにかつのは、このソニックだ!	
あんまりパーツがはいらないけど、このツールボックスをあげよう	

## リアルさ命!!



●ボディを始め、各パーツには重さがある。見た目よりも細かなデータがゲームを支えている

パーツのこだわり(データ)に注目  
通信ケーブルで交換も可能

ゲームに出てくるパーツは全部で200以上! すべてのパーツには解説が付いているので、ミニ四駆を知らない人でも理解しながらプレイできる。ここではミニ四駆を支えるパーツに関して説明しよう。

細かなデータを  
持つパーツ類

各パーツは全部で8種類の項目からなるデータで構成されている。もちろんこれは画面で見ることが出来るもので、それ以外にも隠しデータなるものは存在するようだ。パーツは模型店やデパートのおもちゃ売り場などで買うことができる。やはりライバルたちとのレースに勝ち、資金を貯えなないと購入は不可能。

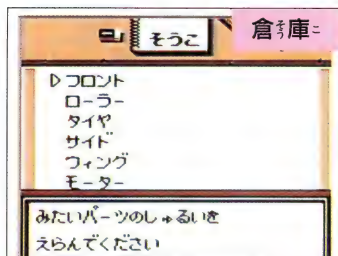
Hダッシュモーター さくしゃ:じじ	
No. 157 Lv1 IDNo. 24456	
しょうもうど	1
かいてんすう	63
トルク	19
はつねつど	3

●1つのパーツに付き最大で9項目のデータがある。見たことがない項目もあるぞ

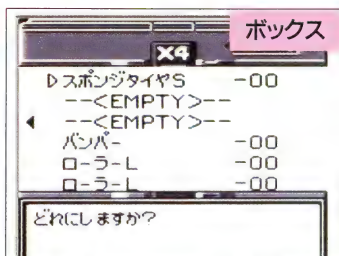
## 膨大なデータ

スポンジタイヤS さくしゃ:じじ	
No. 195 Lv1 IDNo. 24456	
かわいたレースコンディションにむいて いるドライタイヤだ。グリップりよくが そこそこあり、じゃうりょうがかるい。	

●1つ1つに解説が付いている。気になるのがプレイヤーのレベル。何を意味するのか...



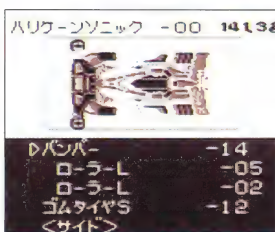
●買い物途中にボックス一杯になるとここに送られるんだ



●ボディとパーツと一緒に持ち運べる。救急箱みたいなものと思ってくれば間違いはナイ

## 持ち運べるぞ!

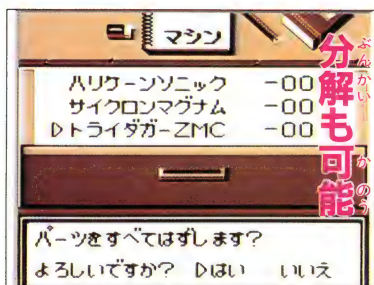
プレイヤーはパーツを持ち運ぶのにレースボックス(カバンみたいなもの)を使用する。パーツとマシンを運ぶことができる便利なもの。それ以外は自宅の倉庫に保管することになる。



●パーツの横にある数字が消耗度を表す。数字が大きいほどダメージがあるということになる

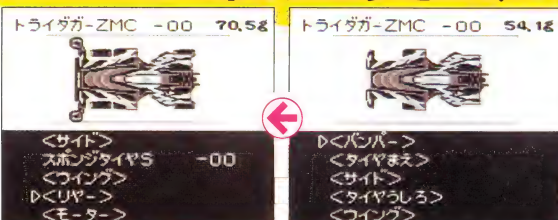
## 消耗度に注意せよ!

各パーツには消耗度というものが設定されているようだ。STFC版では一定の数値を超えると使用不可能になってしまうようだ。



●面倒くさい時は一気にバラしてしまう

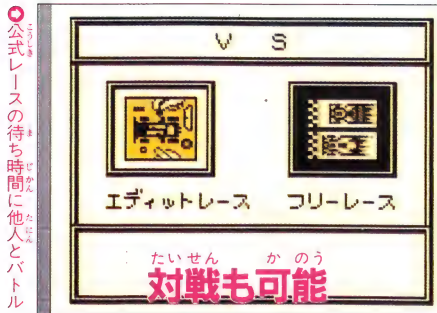
## 1つ1つ組み上げていく



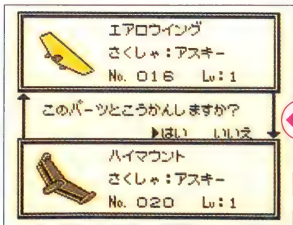
●古いパーツ(消耗が激しいもの)は新しいものに代えるのがベスト

マシンを組み  
セッティングする

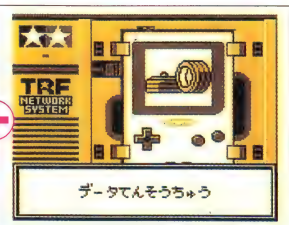
実際のミニ四駆もゲーム中のミニ四駆も組み立てなければ走らせられない。マシンは全部で18カ所のパーツで構成されている。これらを1つ1つ順番に組み上げていくんだ。前後はもちろん左右のローラーの大きさを替えることも可能。また、マシンを分解して使用可能なパーツだけをとって置くことも可能なのだ。



●公式レースの待ち時間に他人とバトル



●友達とパーツの交換をするとパーツに何か変化が起こることもあるようだがことはやらなきゃ損

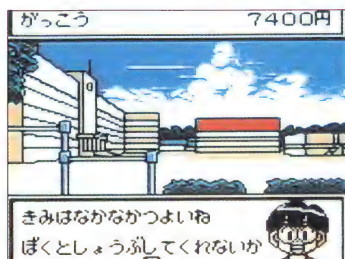


●通信ケーブルを友達のに接続すれば、いつでも対戦プレイやパーツ交換が可能なのだ。当然ポケットGBでも可

ゲームのウリとして通信機能を使った遊びがある。各プレイヤーにはIDと呼ばれるものがあり、そのIDによってゲーム中に出てこないパーツが決定される。つまり、全部集めるには友達とパーツを交換しなければいけないのだ。

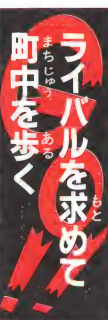
通信ケーブルで  
友達とパーツ交換





○アニメやマンガでおなじみのライバルからゲームオリジナルのライバルも登場する

レースをしながら、町から町へ移っていくのがこのゲームの基本システム。ライバルとのバトルに勝たなければ、次のレースへと進むことができない。タイトルにあるとおり舞台は「爆走兄弟レッツ&ゴー!!」となっており、おなじみのメンバーが出てくる。

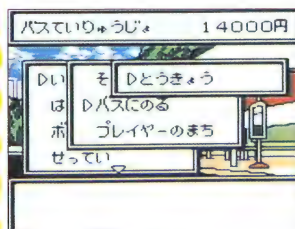


○模型店主催のレースや公式レースで優勝するとトロフィーがもらえるぞ

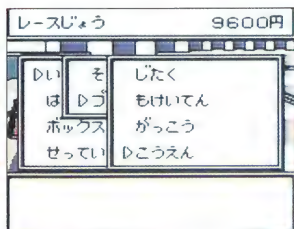
ゲームの核となるレースについて見てみよう。もちろん、レース場までの行き方、町から町への移動の仕方、レースの進め方についても紹介していくことにする。

## 情報 パーツ収集をしながら レースに勝ちストーリーを進める

## バスで次の町へ



○最初の町から、次の町へ行くにはバスを利用する。「バスにのり」を選択したあとに町の名前を選べば終了



○一度訪れれば、移動コマンドの先に場所が表示される。町に跨がって移動することも可能



○まずは自分の足で町の中を探索する。模型店や公園、学校などあっちこち歩き回ろう

スムーズにゲームを進めるための工夫がこの移動システム。プレイヤーが行った場所を記憶し、ウインドウにその場所が表示される。2回目以降はその場所を選べばサッと行けるつてワケ。町から町へ一気に移動もできてしまうすれものなのだ。

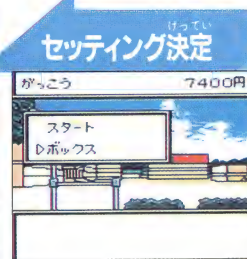
## 便利な移動システム



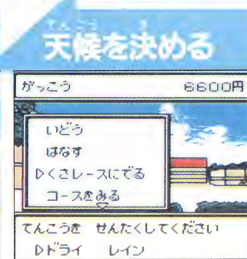
○ランプがレッドからグリーンに変わったらスタート（ボタンを押す）



○ライバルのマシン登場。彼らもミニ四駆戦士なのだ



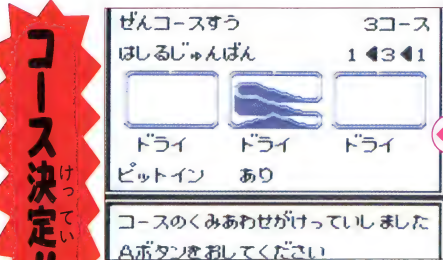
○レース直前の最終確認はここですませるようにしよう



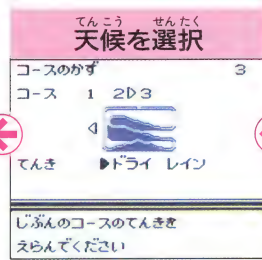
○ドライかレインを選択する。天気に合わせたタイヤを選択

実際のレースと違う点がいくつかある。1つは1対1で勝敗を決するということ。2つめはコースは2周しかしないということだ。そして3つめは天候を決められるという点だ。雨のレースもあり当然ながらレインタイヤもあるんだ。

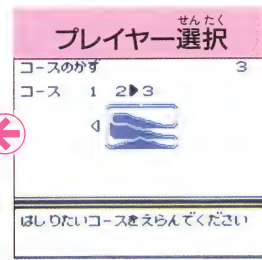
## タイムマンレースで 決着をつける



○コンピュータが最終判断を下す。右上の数字の順番でコースを走っていくことになる



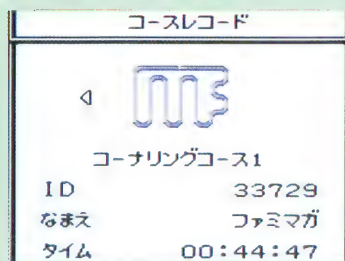
○コース決定後天候を選ぶ。コースによって変化することもある



○何種類かある中から1つを選ぶ。右上の数字は組み合わせ数のこと

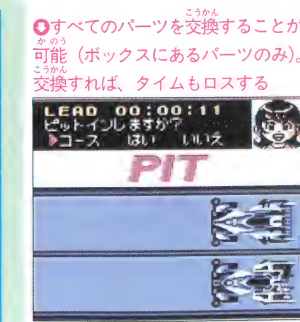
レースの中には、複数あるコースパターンから選択するものがある。自分が選択し、残りをコンピュータが決めるというものだ。3つから構成されるコースもある。もちろん、自分のマシンにあったコースを選ぶのは当たり前だ。コースにはテクニカルやスピード重視はもちろん、アップダウンのキツイものまである。レース前に必ずチェックしておこう。

## コースを選択

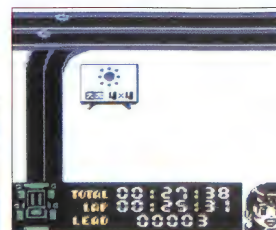


○通信対戦でレースをすると速いほうのレコードに書き換わってしまうのだ

自分の成績はいつでも見ることが出来る。各コースレコードの他に何勝何敗といった対戦成績やマシン別の対戦成績、集めたトロフィーも見ることが可能だ。



○すべてのパーツを交換することが可能（ボックスにあるパーツのみ）。交換すれば、タイムもロスする



○2つ以上のコースが組み合わせるときコースとコースの間にピットが設置される。ピットに入る瞬間だ

レース中にはピットインすることもできる。ここでは次のコースに対してのパーツ類の交換が可能。ただし、タイムロスとなるけどね。

## ピットインもあり



もけてん 9400円

ハリケーンソニック - 600円  
コーナリングのきこうしブイソニックの  
せいのうきうけつじだマシン。  
どんなコースにもたいおうできるしゃた  
いバランスは、げんじつてき。  
さいごにかつのは、このソニックだ!

ツールボックスをおまけしとくよ!

①さっそく近くのおもちゃ屋へ。購入できるのは4台まで。おまけ付き!!

さっそく買ってみたい!!

ファミマガのじたく 00円

ファミマガ! ミニよんくが  
ほしいとが いっていたな!

②ある日おとうさんからお金をもらう。結構いい生活をしている風な主人公の部屋

これが君みだ

③自分のマシンと一緒に走る主人公。これってミニ四駆ファンの夢だよ

どうしても知りたい、という人のために少しだけ本編を紹介!  
ある日主人公(プレイヤー)はお父さんからお小遣いをもらい、ミニ四駆を購入するため、おもちゃ屋を訪れる主人公。ずいぶん並ぶ7台のマシンから選び、さっそく家て組み立てるのであった。

ひと足早く、序盤のストーリーをものぞいてみよう

## プレイヤーのまち

### 黒沢と勝負

組み立てたマシンを走らせるべく、学校へと赴く。ここで1番にきた。彼と勝負するためにレース場へと向かう。

レースじょう 12000円

レース場

なかなかいいほしりだったぜ!  
それなら、まことにかてる!

④模型店など公認レースが行われる。普段は走らせれない

がっこう 6

学校

このままではすみません!

⑤学校でミニ四駆レースができるなんてうらやましいかぎり。初めてここでレースをする

こうえん 11

公園

やっぱり、まけちゃった。  
やっぱりつよいね。

⑥ミニ四駆といえば公園でのレースだよ。ここで黒沢軍団とも出会うことになる

レースじょう 12000円

おれのパフアップした  
ブラックセイバーには

⑦レース会場に着いてみるとみんなおそれる。なしたか黒沢軍団しかない!

こうえん 10800円

こんどのもけてんの  
たいかいで、しょうふだ!

⑧黒沢くんってやっぱり公園が似合ったりするよね。ここで彼との第1ラウンドが開始される

黒沢軍団

軍団の愛車はブロッケン  
ギガント。激しいアタックに注意せよ!!

まことのレースに勝ち公園へ行く。と他人のマシンを切り裂くやつらがいるという。もちろん黒沢軍団。案の定途中でレースをしていたら、彼らは現れた。ミニ四駆を破壊するなんて許せない。ここで彼らのバトルが始まる。レースは勝ち抜き戦となり、ラストは黒沢くんが相手だ。

## 黒沢軍団参上

とうきち

スピコブラ

いくでガス! スピコブラ!

⑨新たなライバル出現。その名も三国藤吉。スピコブラは本来彼のマシンなのだ

オータムカップ会場

ミニよんくタワー 14000円

いこうけつ  
はるす  
ボックス  
せいてい

ようこそ! オータムカップへ!  
まずは、よせんきうけてください。

⑩一際そびえ立つミニ四駆タワー。ここでオータムカップの予選。そして決勝が行われる。決勝ヒートはトーナメント方式だ!

東京

オータムカップ予選

⑪東京といえば東京タワーだね。この他に現在工事中のお店やレース場もあったりして、迷子にならないように

てっしんのかまど 17000円

...ZZZ

⑫ウーン、どうみてもこの人は関係ないような。でもZMCの産みの親だしなあ

てっしんせんせい  
土屋博士だ!!

てっしんせんせい  
土屋博士だ!!

わたしが、ファミマくん!  
きみにめづつたのは

鉄心先生と土屋博士だ!!

てっしんせんせい  
土屋博士だ!!

⑬パーツにはいったいどんな秘密が隠されているのだろうか。詳細は次号以降で

鉄心先生といえはZMC。この辺にヒントが隠されているようだね。と、言うことで教えちゃうと、パーツは購入するだけでなく、鉄心先生のところで強化することもできるんだ。自分だけのパーツができるなんてワクワクしちゃうね!!

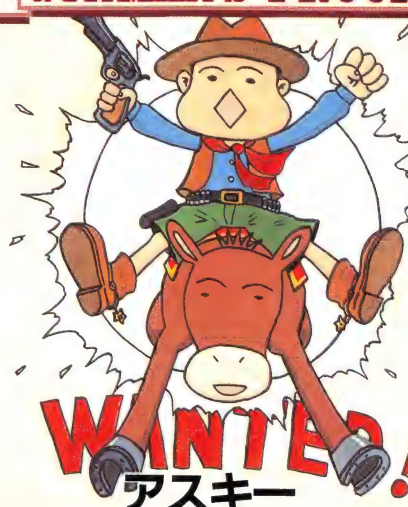
オータムカップを見事優勝した主人公のもとへ土屋博士が現れる。博士に招かれて、土屋研究所を訪れる主人公。そこで衝撃の事実が発覚するようだ。パーツに、何か秘密が隠されていたのだ。しかも鉄心先生までいるではないか。鉄心先生といえはZMC。この辺にヒントが隠されているようだね。と、言うことで教えちゃうと、パーツは購入するだけでなく、鉄心先生のところで強化することもできるんだ。自分だけのパーツができるなんてワクワクしちゃうね!!

## てっしん

### 鉄心先生との出会い



STANGE WORLD  
**ガンブル**  
GUNMAN'S PROOF



WANTED!  
アスキー

1月31日発売予定  
8000円






SFC アクションRPG 24M  
バックアップ(最大3)  
ターボファイルツイン

主人公の君はガンマンだ！  
豊富なアクションで、リチを切りぬけろ

主人公が少年ガンマンという一風変わったアクションRPG。銃を撃っている場面以外にも、伏せて敵の弾をよけたり、常に敵に銃を向けて走ったりする主人公のアクションが、いかにもガンマンって感じなのだ

色々な武器を駆使して戦え！

ガンマンである主人公の武器は、モーション銃。最初はピストルしか使えないが、冒険を進めていくうちに、全部で5種類の銃を所持することができるようになる。ただし、新しい武器を手に入れるためには、武器屋から新しい銃の使い方を教わらなければならないのだ。こまめに武器屋に顔を出して、新しい銃の情報を入手しておこう。

バーナーガン	バズーカ砲	ショットガン	マシンガン	ピストル	遠距離より離れ武器
					
威力が大きい。連続射撃が可能。弾数制限は99発と多い。	威力が大きい。連続射撃が可能。弾数制限は16発と少ない。	弾数制限は30発。弾の威力は16発と少ない。	5方向に飛び散る。弾の威力は16発と少ない。	弾の威力は16発と少ない。	主人公が最初から持っている武器。威力は決して強いとは言えない。弾数制限はなし。



バーナーガンをゲットした。この武器は結構つかえるぞ



敵を倒したら新たにバーナーガンのパネルが出現したぞ



話が進んだら、ちよくちよく武器屋さんに行ってみよう



Aボタンを押せばなしにしてパワーを溜めてから撃てっ！威力はでかいぞ



Yボタンをしばらく押してから放してだす。岩だって砕くことができるのだ



これは装備できるアイテムの1つ。水中セットを使用しているところ。これでも水中でも移動できるようになるぞ

攻撃力が上がる「ちからの服」やパンチ力と防御力が上がる「赤いはまき」、水中を移動できるようになる「水中セット」などの装備アイテムは、状況に合わせて装着していく。



ボンバーの威力は結構スゴイ！のだ

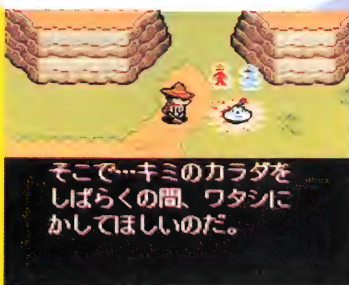
冒険の途中、特殊攻撃が身に付く。冒険を進めていく途中で出会う人々のなかには、特殊攻撃(ワザ)を教えてくれる人がいる。ピストルを8方向に乱射できる「乱れ撃ち」や「マンド入力で技をだす」「むてきたいくアッパー」など、彼らから伝授される効果的なワザを必ず覚えていく。

宝箱の中にボンバーが。周りの敵を一掃できる「八重菊」や「スターマイン」といったボンバー類は、少しでも多くストックしておいて危機に備えよう。

「リ押し」の力業だけで冒険を進めては行けない。アイテムを的確に使用することで、苦しい冒険のなかから新たな突破口を開くことができるようになるのだ。



からだ  
を  
か  
貸  
せ  
だ  
と  
!!



そこで…キミのカラダを  
しばらくの間、ワタシに  
かしてほしいのだ。

○いきなりそんな事をいわれてもなあ……



## 主人公

まだあどけない顔の少年、お母さんの言いつけをやぶって遊びにでかけ、謎の宇宙保安官「ゼロ」に体を貸すはめになってしまふ。

「一八〇〇年、主人公が平和に住む島「ストレンジ島」に謎の隕石が墜落した。それ以来、島には怪しげな怪物たちがうろつきはじめた。親の注意も聞かずに家を飛び出した主人公は、怪物たちを追跡して地球にやって来た2人組の宇宙保安官と偶然出会う。地球では活動できない体の彼らに主人公は体を貸すはめになってしまった。

## ちびっこガンマンが大活躍する ストレンジ島での冒険を紹介!



○これはまたいかにもという感じの場所。馬はやはり西部の情景には欠かせない

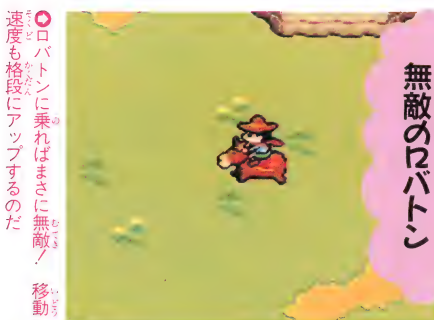
○砂漠のなかに点々と立つサボテン。まさに荒野の決闘的な雰囲気満点



○いかにも、といった感じの酒場。でも子供はお酒なんか飲んじゃダメだよ

ストレンジ島には建物、人々の服装、そしてフィールドとありとあらゆる所にウエスタンな雰囲気漂っている。どこなくカントリーなノリのBGMも必聴だ。

## 主人公の冒険世界はまさに西部劇調



○ロバトンに乗ればまさに無敵! 速度も格段にアップするのだ

オイラが  
無敵のロバトン



## にんじん出現



○すかさず、にんじんを手に入れよう

## 力強い味方の ロバトン登場!

敵を倒しているのににんじんが出現することがある。このにんじんを取ることで、最強の味方「ロバトン」に乗ることができるようになる。ロバトンに乗ると、どんな敵もまたたく間に体当たりで倒せ、まさに無敵。ただし宝箱を取れないのと、怖がってダンジョンに入れないのがタマにキズ。

## ボス戦開始!



○最初のダンジョンのボス、ミラクル。弱点を見つけてとめを刺そう



○いきなりゴロゴロと岩が転がってくるのだ。とにかく逃げよう



○扉が閉まり閉じ込められた! を全滅させてこの部屋から脱出だ

やつこのことでダンジョンを見つけても、その内部には数々のトラップや強い敵が待ち受けている。それを乗り越えたらボスとの戦いが待っている。ボスにはそれぞれの弱点がある。狙って挑もう。

## 迷宮のトラップを抜け ボスとの対決だ!

## ふらじる丸



○2つめのダンジョンにいるボス。忍者と云うわけには武器はショットガン2丁



ムスタファ

○爬虫類好きのロボットで、体内からへビを出しながら空中を漂っている

## 戦闘員1号・2号



○一番下っ端の戦闘員。攻撃も弱々しくなぜか猫背がちである。ズバリ弱い

## 何とも憎めぬ 敵キャラ達を紹介

「ガンブル」の世界に登場する悪者たちの集団「デミシード軍団」は、一風変わっていて、どこか憎めない愛嬌のあるキャラたちばかりなのだ(だからと言って弱いわけではない)。ここではその軍団のキャラを紹介しよう。





○コノお方が、大魔術師シャイロック様だ！ダンジョンの区切れ目に出現する。



○敵の魔法攻撃。1度混乱にかかると回復する時間があまりなくやられっぱなし

プレイヤーが自分の意志で動く仲間のAーキヤラと一緒に、遭遇する敵と戦闘をしながら、城の最上階にいる「大魔術師シャイロック」を倒すのが目的のRPG。敵は主人公が城に入ると点在し、タイミングに主人公と交互に動き、打撃や魔法で攻撃してくる。また、ダンジョンに入る度に毎回変わっていくといった特徴を持っている。

## 多彩なダンジョンを個性的なキャラとくぐりぬけるターン交互性のRPG

○敵と遭遇したら寄って行って攻撃するか逃げるかよく見極めよう



## バラエティに富む



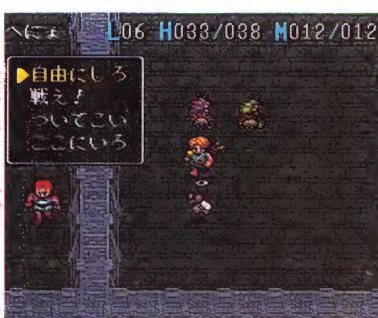
○マップはシャイロックの魔術で毎回変わる

ミランダ城の最上階に至るまでには、敵キャラを倒すだけでなくシャイロックの仕掛けた数々の「想念の迷路」を切り抜けていかなければならない。城は入る度に形態、ひいてはアイテムや敵の出現位置までも変わる。



○この命令を下すと、アイテムを拾ったりにせずにひたすら戦闘をしてくれる

この命令を下すと、完全にキャラの判断で戦ったりアイテムを拾ったりする



## キミに頼んだ!!

冒険の過程で仲間になるキャラはAーを備え、プレイヤーが設定した作戦に合わせて、行動してくれる。各キャラは、設定した作戦に合った特技などを用いて戦ってくれるので、プレイヤーは主人公の操作に専念できるのだ。

## 己の意志で動くAーキヤラ

シーク	モンク	あおじゆもん 青呪文司	あかじゆもん 赤呪文司	騎士	せん 戦士
マップ内での物の感知やワナの解除に秀でるが戦闘には不向き	ツメ・拳のみで強力攻撃が可能呪文も優秀、かわしも優秀	防御、回復系の魔法を使い呪文やワナの抵抗がある	攻撃系の魔法を使いその力もカナカだが持っている武器が少ない	攻撃力が高いのはもちろんのこと優れた防御力の鎧もそなえる	剣や盾を使いこなす能力に秀でていて、HP・MPも高い



○Aーキヤラは1度死んでしまうと生き返らないのだ

## 主人公を助けるメンバー

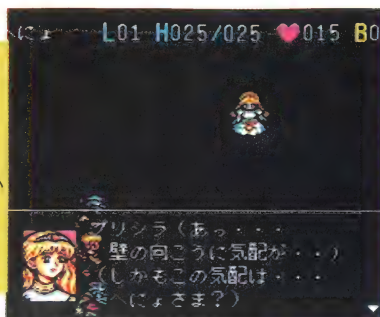


# さらわれたプリシラ姫を救い出すため若者は今、立ち上がる!!

アスキー SFC ロールプレイング 24M  
1月31日発売予定 7800円  
バックアップ(最大3)



すぐに行くぜ



○最上階で主人公の気配を感じるプリシラ姫 早く助けに行かなくては！

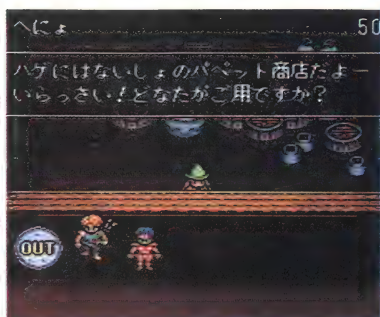


○冒険を始める前に、城に宿る精霊様からハート・お金・攻撃力のいずれかが授けられる

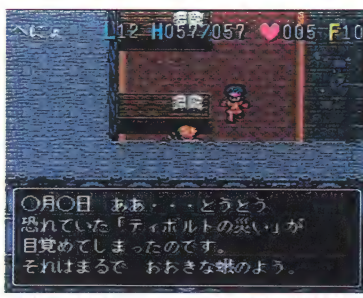
暗黒のミッドドラ城の主、大魔術師シャイロックは、ある三日月の夜、神官の娘「プリシラ姫」をさらって行く。主人公は彼女を救いだすべく、大勢の敵が待ち受けている城に足を踏み入れるのだ。城の最上階にいるシャイロックのもとにたどり着くためには城の内部を十分に把握し、効果的な戦略を立て、敵、味方のキャラやアイテムの特徴をつかみ、それを生かせることが不可欠だ。

## 城の最上階にいるプリシラ姫を シャイロックの魔の手から救い出す

○敵として接触したときに盗んだ物までも売りつけることがあるハベット商店



盗品もありまーす



○人との接触がありません、貴重な情報源だ

城にはベースフロアといった、アイテムを売る「ハベット商店」や体力を回復する場所がいくつかある。ここで、冒険の下準備をする環境が整えられるほか、思わぬアイテムが隠されていることもあるので、いろいろ調べてみよう。

## 冒険の前に ベースフロアをチェック



○踏むと「想念の迷路」を1つ崩壊することができる



○アイテムを10コ投げ込むとイコトが起る



○各ベースフロアをつなぎ、くぐると移動できる

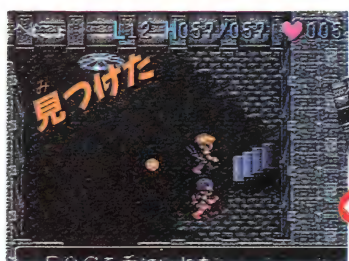


○謎に包まれているアイテムを鑑定してくれる



○データのセーブやHP・MPを回復してくれる

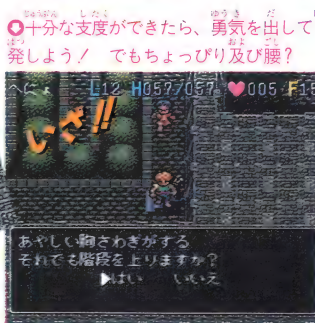
冒険を助けるスペース  
ベースフロア内には、主人公を助けてくれるいくつかのスペースがある。それらの場所では、冒険のセーブができたり、HPやMPを回復できるのだ。



○階段が出現するのだ。しかし毎回変わるダンジョンなので、出現する場所は運なのだ



○タルなどを壊しまくると、そうすると...



○十分な支度ができたら、勇気を出して出よう！でもちょっぴり及び腰？

この城のダンジョンはタルなどを壊してそこに隠された次の階への階段を見つけて最上階へと進むだけ。しかし階段は1度上ると消えてしまい後戻りできないほか、ベースフロアまでの間隔が長めであることを考えると、何気なく落ちているアイテムも侮り難く、安易に上れないのだ。

## 階段を見つけて 上の階をめざす



○ワナにかかってマヒしてしまうことも！



○宝箱を開ける成功率はレベルに比例



○普通の攻撃のほかは、それぞれのキャラならではの攻撃。これは弓矢である

仲間となる6種、11人のキャラは、通常攻撃のほか、矢やキノコなどを投げたり、複数の敵を爆破するなど特殊攻撃ができる。一方、敵のシャイロックもいろいろな特徴がある敵を配置したり、ワナなどを仕掛けて待ち受けている。

## さまざまな 戦闘と仕掛け





# プロ野球 スター

PROFESSIONAL STAR  
プロフェッショナル スター

カルチャーブレーン 発売中 6800円

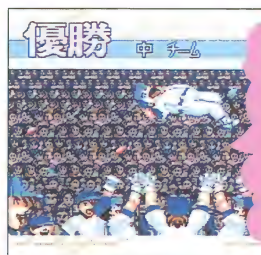
SFC	野球 8M
バックアップ(最大3)	
最大2人同時プレイ可	

○ついに戦いの幕が開けた！ 一体、最後に笑うのはどのチームなのか



第1球投げたつ！

試合開始です



○さあ、この感動の瞬間を目指して長丁場をひたすら戦い抜いていくのだ！

ペナントレースを制覇しよう！

野球ゲーム最大の醍醐味と言え、やはりピッチャーとバッターによる投打の駆け引きだと言えるだろう。プロ野球スターではこのタイプの野球ゲームとしては珍しく、投打のボールに高低差を採り入れ、駆け引きの要素が一層高しめるようになっている。さあ、ペナントレースや日本シリーズを勝ち抜いて栄光を手になしよ。

高低差のある投打戦、白熱する実況！  
今ペナントレースの幕が開ける！



○高低差を考えた配球で打者を打ち取れ

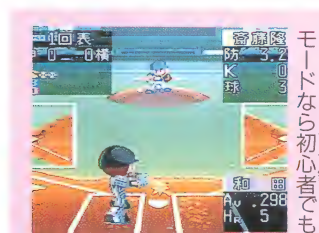
このゲームのボールの高低差というのは上段、中段、下段の3段階があり、投げ分けは、十字ボタンを使って行う。またボールスピードはA、B、Yの各ボタンで投げ分けられる。左右の変化は十字ボタンの左右で行う。変化に富んだボールでバッターを打ち取る。



○初球、いきなり新庄のインコースを攻める中日のエース今中！ 思わず緊張する勝負の一瞬だ

ボールの高低差による駆け引きが勝負の重要な力となるこのゲーム。その力ギとは具体的に何なのか？ 投球と打撃について、これからそれぞれの立場の視点から紹介していくぞ。

投打の駆け引きが勝利へのキーポイント



○高さの概念がないので打者の立場にしてみれば打ちやすい設定だ

高低差のないモードで初心者の人もフォロー  
高低の投げ分けや打ち分けは、操作も少し複雑になってしまいがち。しかし、高低の差を無くし操作を簡単にしたモードなら初心者でも安心だ。

投球音	ボールの大きさ	色
高い	上段	白
普通	中段	黄
低い	下段	青

高低差の見極め方  
ピッチャーは、カーブやシュートを使って左右に攻めてくるだけでなく、ボールの高低の使い分けをしてくるので（特に途中で高さの変化するフォークボールはクセよく対抗するバッターとしてもボールに対する打ち分けが必要となってくるのだ。具体的には十字ボタンの上下で高さの打ち分けを、A、Yの各ボタンで振りの強さを選択することができる。

攻撃側	守備側
<ul style="list-style-type: none"> <li>バント</li> <li>スクイズ</li> <li>エンドラン</li> <li>スチール</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>きめだま</li> <li>けいえん</li> <li>きあい</li> </ul>



○監督のサインは、Aボタンでウィンドウを出し十字ボタンの上下左右で決定

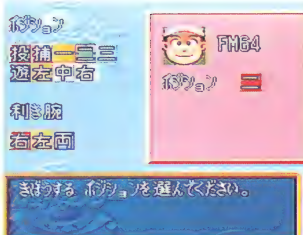
要所で君の采配がポイントの監督モード  
自分がチームの監督となつて普段は試合を観戦し、肝心なところでサインを出すのがこの監督モードである。どうしても抑えたいときは「きめだま」を、ピッチャーがへばつてきたら「きあい」のサインを使って体力を回復させよう。





## 目指すは

○「いつかは俺だって必ずプロの選手になってやるぞ!」とは彼の心の叫び



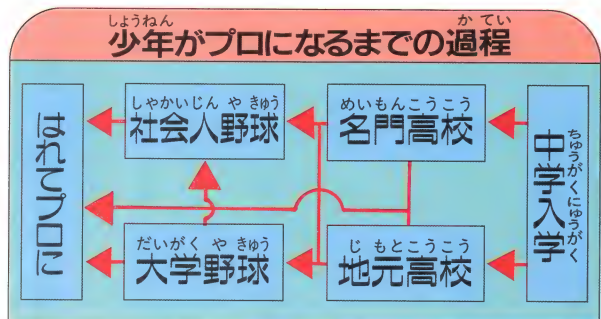
○自分に似たキャラを作れば感情移入も一層になること間違いナシ

育成モードは育てる選手を設定するところから始まる。まず将来入団したいチームを決めたあとにキャラの顔、守るポジション、利き腕などを設定するのだ。

## どんなキャラにするか キャラメイキングは重要

『プロ野球スター』の大きな特長となっているのが、この「選手育成モード」である。自分で苦勞しながら育てあげた選手が、立派になつてゆく様子をみるのは感動モノ。立派に育て上げた選手は、他の有名スター選手と一緒に試合で活躍させることができるのである。

## 野球少年をプロの選手に育成し プレイモードで活躍させよう!



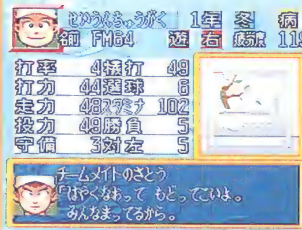
○青雲の志を抱いて、少年は中学校の野球部へ入部したのだった

ストーリーは将来プロ野球を志す少年が中学校の野球部に入るところからはじまる。そして左の図に示したような過程を経て、プロの選手になるのが最終目標となる。しかし途中で夢見せることも…

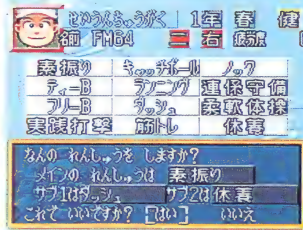
## 少年はプロを目指し 己の道を進んでいく

少年はプロを目指し己の道を進んでいく

## 無理は厳禁!



○練習の時の無理がたたり病院へ入院することになってしまった



○練習は同時に3つのメニューをこなすことができる。バランス良く行おう

ただがむしやに練習をさせても選手のパラメータは上がってこない。それどころか疲労が溜まって、入院してしまうハメになり、貴重な練習の時間を失ってしまうことになるのだ。具体的に自分かどういった選手を育て上げたいのかを頭に置いて、効率よく練習させて適度に休養させることが肝心。

## 目的に見合った練習を

育成モードは1年に4回、季節ごとにトレーニングをすることにより、選手のパラメータを上げることが可能。このパラメータによって主人公の進路(学校や球団のスカウトの評価)が決まると言っても過言ではない。がんばらせて練習に励ませよう。

## 実力は練習によって 培われていくのだ!



○特訓の成果がモノになればしめたもの



○ライバルの練習を見てテクニックを盗む



○サイフが盗まれ勝負力がダウンした



○まだ選手が揃わないけれど、いつかは自分の球団を作ってみせるのだ

オリジナル選手は合計で20人で育てることが可能。がんばって20人を育て上げ、全員がオリジナル選手で構成されている自分だけの球団を作り上げることが可能。

## 自分オリジナルの球団



○我々が「ファミマ君」がなんとあのイチロー選手と同じオーダーに!

育成選手は、手塩にかけて育て上げた選手を早速球団に入れて使ってみよう。うれしいことに、選手の入団先は自由に選ぶことができる。いろいろなチームに入団させ、プロの世界で選手の実力を試してみよう。

## 球団に入り活躍!

大会で優秀な成績ならば高校からタイフットに、そうでなくても大学、社会人と努力していけばプロのスカウトがやってくる。プロの選手になることができる。

## 育て上げた選手は プロの世界へ羽ばたく

大会で優秀な成績ならば高校からタイフットに、そうでなくても大学、社会人と努力していけばプロのスカウトがやってくる。プロの選手になることができる。



SFC

や あつ け  
寂しがり屋のペンギンを集めて消しちゃおう!!

# ピギーニャ!

アスキー

がつ にちはつばい よ てい えん  
1月31日発売予定 6800円

SFC

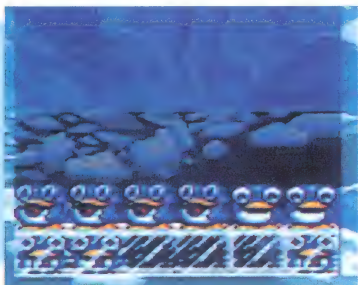
パズル  
16M

バックアップ(最大4)  
最大2人同時プレイ可

ペンギン  
五十年  
ラテンの  
うちを  
くらぶれば  
夢マシボろしの  
如くなり



氷は1列で  
消せるのだ!!



○1つでもすき間があったら、氷は消えないぞ

○ピギーニャは6匹以上ならば、どんな  
積み方でも消すことができるのだ



6匹で消えるぞ

落ちてくるピギーニャを  
くっつけて消す!

上から落ちてくる幻の南米ペン  
ギン「ピギーニャ」と、氷ブロック  
を積んで消していく落ちものパ  
ズルゲームだ。ブロックはピギー  
ニャと氷が4つ一組になつて落ち  
てくる。そのブロックの消し方は  
ピギーニャと氷とは違い、ピギー  
ニャはどいう形でも6匹くっ  
つければ消えるが、氷は横1列に  
並べなければ消すことができない。

氷をうまく積んで  
連鎖をねらおう!!

落ちてくる氷ブロックの中には  
眠っている間に氷づけになつてし  
まったピギーニャが入っている。  
「ピギーニャ」というブロックが落ち  
てくる。このブロックはピギーニ  
ャと同じように6つ並べても消え  
ることがなく、氷を消して解凍す  
ることで連鎖を始めるのだ。この  
ほかにも6個くっつけるだけでは  
消えない、ウロの実というお邪魔  
アイテムや、ピギーニャ以外にも  
出現する氷やブロックなどがある  
ので、それを紹介しよう。

ピギーニャ UFO	?ブロック	ピン缶	ピギ氷	氷	出現する氷ブロック
エンドレスモードのみ 出現する。氷から出る とピギーニャが消える	「あんでスの死闘」と 2人対戦で出る。3つ の水ブロックに変わる	耐久レースや対戦のレ ースに出る。消し 方はピギーニャと同じ	氷を消すと中からピギー ニャが出てくる。6 匹以上くっつけて消す	普通の氷ブロック。横 1列に並べると消すこ とができる	出現する氷ブロック。横 1列に並べると消すこ とができる



○ウロの実を消すには、消えるピギーニ  
ャとくっついていなければならない

## ステージクリア



初めから置かれていた、ウロの実をす  
べて消すとステージクリアになる。ま  
た同じモードで2人対戦プレイを楽し  
むことができるのだ

## エンドレスモード



氷ブロックやピギーニャを一番上まで  
積んで、ゲームオーバーとなるまでプ  
レイし続けることができる。自分のレ  
ベルに合わせて3段階の設定変更が可  
能

1人でも2人でも  
盛り上がるゲームモード

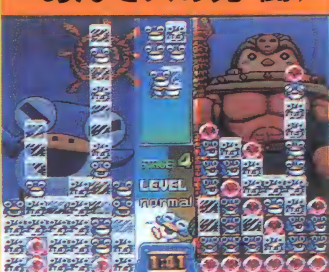
「ピギーニャ」の特徴の一つとし  
て、ゲームモードの種類の多さが  
ある。各ゲームは、落ちてくるブ  
ロックを積んで消すことは同じ。  
しかしルールなどが違っていて、  
点数を競ったり短時間でステー  
ジをクリアするなどさまざまなモ  
ードが存在する。また、プレイヤー  
2人が対戦することができるモ  
ードも3つ用意されているぞ。

## ステージツクール



ウロの実を画面の好きな場所におい  
て、ステージを作ることができる。作  
ったステージはプレイすることがで  
き、8個までセーブすることができる。

## あんでスの死闘



プレイヤーがピギーニャの勇者となっ  
て、ピギーニャを捕まえようとする者  
たちと戦うコンピュータ対戦モード。  
難易度変更も可能で2人対戦用もあり

## 耐久レース



連鎖させたり、ウロの実を消すこと  
で右のコースにいるピギーニャが走り  
出す。時間内に何周走らせることが  
できる。2人対戦もある



GB

0014

お 押し 寄せ 敵 を 撃 ち 消 して  
陣 地 を 守 る う !

ズープ

やのまん(やのまんゲームズ)

1月31日発売予定

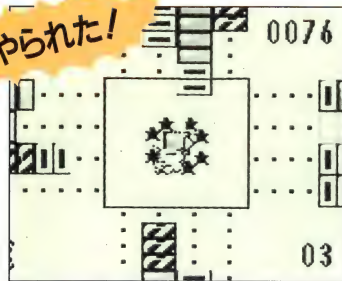
GB

パスル  
512K

2800円

最大2人同時プレイ可  
通信ケーブル対応

やられた!



○敵の侵入を許すと、ゲームオーバー!

00690 0065

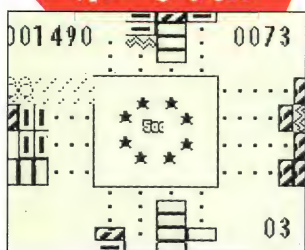


○自機ブロックと同じ模様の敵ブロックを撃って消去するのが基本操作

フィルドの真ん中の四角の枠(アリーナ)の中にいる自機ブロック(シューター)を、枠の外で四方から増殖しながら迫ってくる同じ模様の敵ブロックにシールドして消去し、その侵入を防ぐパスル。ルールはシンプルでアリーナに1コマでも敵ブロックに侵入されたらゲームオーバーというもので、一定数の敵ブロックを消去するとレベルアップしていく。

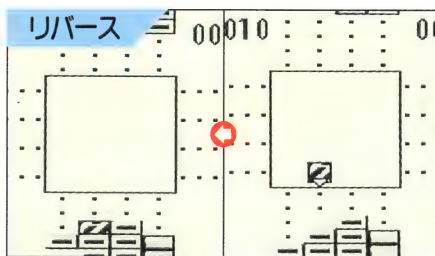
自機を同模様の敵に  
シールドして崩す

ボーナス!!



○同模様1列の消去を目指そう

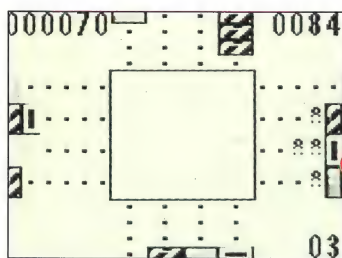
○自機ブロックと異なる模様の敵ブロックにシュートすると互いに模様がチェンジする



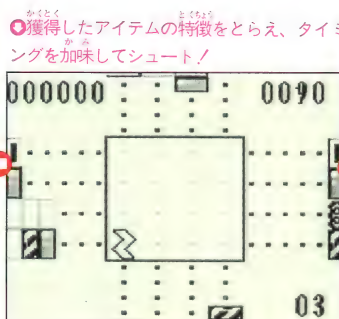
○自機ブロックを同じ模様の敵ブロックにシュートすると同時に反転。素早い迎撃が可能

自機ブロックの動きは、単に同じ模様のブロックを消去するばかりでなくリバースとチェンジの特技も兼ね備える。それらを生かして、同模様をできるだけ多く増やすことによって高得点を狙える。

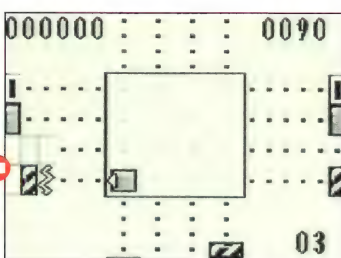
このゲームは、



○このように近接ボムを用いると、最大8個の敵ブロックを消去できる



○獲得したアイテムの特徴をとらえ、タイミングを加味してシュート!

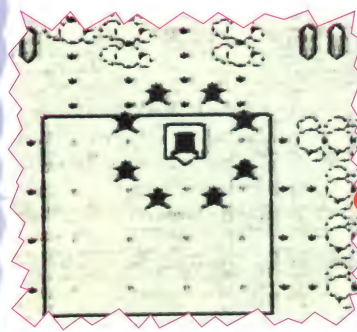


○アイテムが出現したらゲームの状況を考えて、いち早く取りに行こう

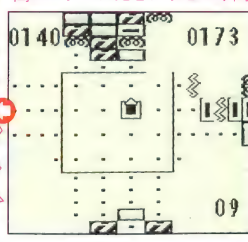
敵のブロックの増殖にまぎれて4種類のアイテムが出現する。それらは自機ブロックをシュートさせることによって獲得し、再び放つと敵を複数消去できる。そのため敵のブロックに追い込まれても大逆転することが可能だ。

アイテムを使って  
大逆転をねらえ!

一気にさらっちゃうよん



○○すぐに効果を成さないボーナススプリング。でもレベルの高いステージだとアツという間

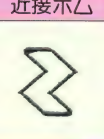
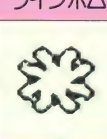
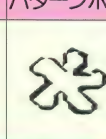
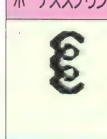


ボーナススプリング

パターンボム

ラインボム

近接ボム



このアイテムを5コ集めるとそのステージの敵を一掃する

消去した敵ブロックと同ゾーン、同パターンの敵を一度に消す

敵の模様に関係なくシュートしてその一列全体を消去できる

シュートしたブロックに接する敵を模様に関係なく一度に消す

プレイ中入手できる4種類のアイテムは敵を複数消去できる点で似通っているが、それぞれの特徴を十分に生かしきらないと高得点は狙えない。

パワーアップアイテム





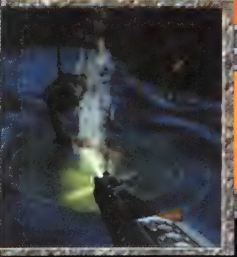
GAMEが 想像を 越えた...

## THE WORLD

視野360°の広大な3D疑似空間が可能にするリアルアドベンチャー体験!

## THE WEAPONS

多彩な武器兵器、破壊的なエフェクトと質感たっぷりのサウンドが演出するリアルシューティング体験!



1997年 3月 正義は 武装する

## THE MONSTERS

各モンスター独自の思考パターン、最先端CGモデリングと緻密なアニメーションが展開するリアルバトル体験!



**Acclaim**

ACCLAIM JAPAN LTD.

<http://www.acclaim-jp.com>

9F, Chiyoda Bldg., 1-6-4 Yurakucho, Chiyoda-ku, Tokyo Japan 100

TUROK IS A REGISTERED TRADEMARK OF WESTERN PUBLISHING, INC. © 1996 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ACCLAIM IS A REGISTERED TRADEMARK OF ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. LICENSED BY NINTENDO.

N および NINTENDO64 は任天堂の商標です。



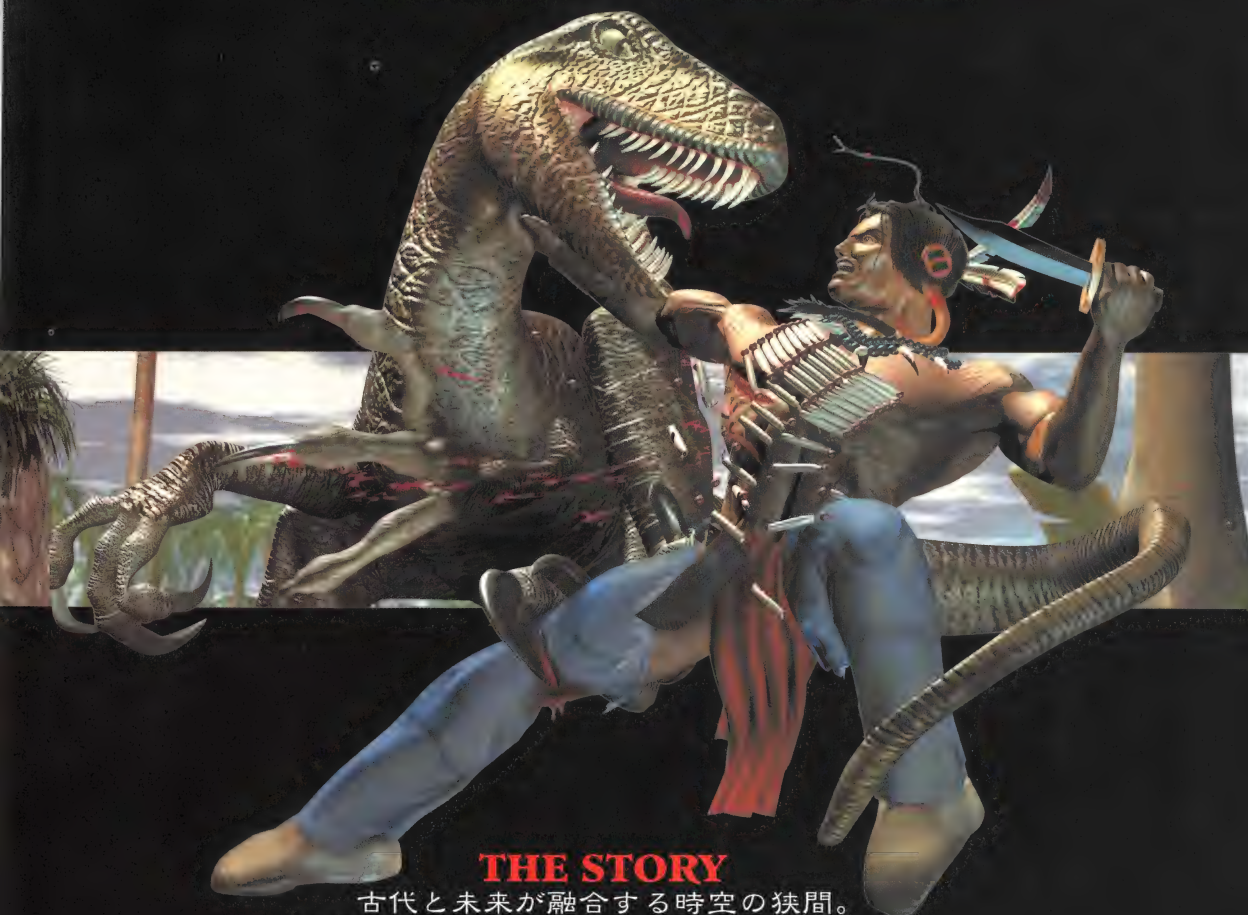
NINTENDO 64



# ジョウ

時空を駆ける野性児

INTERACTIVE SHOOTING



## THE STORY

古代と未来が融合する時空の狭間。  
破界神の目覚めと共に人類は滅亡を迎える。  
その時、あなたの正義が試される。

- 3Dスティックが可能にしたスーパーパノラミックビュー
- N64が可能にした高品質CGアニメーションアート
- 走る、泳ぐ、登る、跳ぶ、打つ等自由度の高いアクション性
- 8つの時空ゲートの向こうに広がるススペクタクル冒険ワールド
- 恐竜、ロボット、エイリアンビースト等個性豊かで多彩なモンスター
- 聴覚、視覚、種類、凶暴性等のパラメーターで行動が変わるエネミー

- 瞬時に位置確認ができるリアルタイムマッピングシステム
- ベストタイムが競えるサバイバルコース
- 数々のイベントを飾るリアルタイムムービー
- 350以上のパーツによって武装、能力等が変化する破界軍団
- 全世界のユーザーが待っていた限界知らずの超大型インタラクティブ・シューティングゲーム





さいそく せいにかくむ ひ ど  
最速のヒケツは正確無比なライン取りだ！

# High Performance Technique

## マリオカート64

ハイ パフォーマンス テクニック



ついに第1ラウンドの結果を  
発表。入賞者は、なんと1分  
41~42秒台の超絶タイムだぞ。

左のページで誌上リプレイ敢行！

第1ラウンド終了時点でのランキングリスト					
順位	出身地/名前	ベストタイム ベストラップ	使用キャラ	獲得 ポイント	編集部コメント
1位	埼玉県 宮本忠明クン	01'41"28 00'32"61	キノピオ	30	スキのない美しい走り、見事1位の座を勝ち取った宮本クン。次回も精巧な走りをを見せてくれ！
2位	神奈川県 三須健太郎クン	01'41"52 00'32"96	キノピオ	23	なんと三須くんは、1度のコースアウトにもめげずこれだけのタイムをマーク。その速さは本物だ
3位	愛知県 阿部光クン	01'41"79 00'32"75	ヨッシー	18	最終コーナーのショートカットでもっとインを攻めていたら、さらに上位をねらえたことだろう
4位	岡山県 萬成護クン	01'41"85 00'32"91	キノピオ	14	トンネルでのラインにちょっと大胆さが足りなかったかな？ さらに精進を期待しているぞ
5位	広島県 美藤能クン	01'41"91 00'32"77	キノピオ	11	1周めの最終コーナーで見せてくれた、インの攻め方は天下一品。このテクをさらに磨こうぜ！
6位	岡山県 清水直樹クン	01'41"98 00'32"78	ヨッシー	8	今回応募してくれたみんなの中で、一番最初に1分41秒台に突入したのが、この清水くんなのだ
7位	大阪府 武中誠クン	01'42"13 00'32"72	ヨッシー	6	ラインの取り方にスキがない竹中くんの走り。ミニターボ発動を極めて、次回もぜひ挑戦してくれ
8位	東京都 和田秀雄クン	01'42"15 00'32"61	キノピオ	4	1周めでトンネルの壁にぶつかっていなかったなら、もっと上位に食い込んだに違いない。残念！
9位	東京都 佐藤一隆クン	01'42"16 00'32"99	ヨッシー	3	コンマ01秒の差で和田くんとの8位争いを演じた佐藤くん。ドリフトコントロールはピカイチだぞ
10位	愛知県 平山豊隆クン	01'42"19 00'32"99	キノピオ	2	ラインの取り方をさらにシビアにすれば、キミのタイムはもっと短縮されるはずだ。次回も期待！

### 第1ラウンド キノコカップ ルイージサーキット

大激戦の覇者は  
埼玉県の宮本忠明クン

ベストタイム 01'41"28  
ベストラップ 00'32"61

今回は、冬休みを使って腕を磨いた人が大勢いたためか、かなりレベルの高い応募が相次いだ。トップ争いが締め切り当日まで持ち越される盛況ぶりだったぞ。

このページで誌上リプレイ敢行！

ここで応募してくれたみんなの走りを振り返ってみよう。特筆すべきは、タツシユキノコX3の使い方だ。上位に入賞した人のほとんどが、第1コーナーもしくは最終コーナーをショートカットするために使っていたぞ。こういった大激戦を勝ち抜いた強者が、左の表の10名。そのなかから見事1位の座に輝いたのは、埼玉県の宮本忠明クンだ。なお、彼の走りの栄誉をたたえ、左のページで誌上リプレイを行った。ぜひキミの走りの参考にしてほしい。



ミニターボとキノコダッシュを交互にくり出すのだ

○グリーン進入は写真の場所を目安に。再びコースに復帰するときには、必ずミニターボを発動してさらなるスピードアップを心がけよう

インバウト 第1コーナーで  
ショートカット

岡山県の清水直樹クンが使っていたテクニックだ。タツシユキノコを使って第1コーナーのグリーンに進入したら、すぐにミニターボを発動。このあと、さらにキノコダッシュとミニターボを交互に繰り返して、ショートカットの距離を延ばすのがポイント。

### 最新トレンド テクニク集 今すぐ役立つ タイム短縮テクを 2つ紹介だ



○必ずしもきれいなラインではないが、通常よりもカートを前に進められる



○うまくいけば、このあたりからミニターボを発動できるぞ



スタート直後にドリフト開始

○このあとすぐに、ドリフトをすばやく3段階めにあげるのだ

インバウト 2 ストレートで  
ミニターボを発動

これは、神奈川県の大須健太郎クンによる荒技。長めのストレートでドリフトを開始したら、すばやくミニターボを発動させて直進スピードを乗せるのだ。ちなみに、このテクニックをルイージサーキットのスタート直後に行ってみたところ、ふつうにスタートダッシュを決めたときよりも、明らかにカートが前に出ることで編集部でも確認されたぞ。

これは、神奈川県の大須健太郎クンによる荒技。長めのストレートでドリフトを開始したら、すばやくミニターボを発動させて直進スピードを乗せるのだ。ちなみに、このテクニックをルイージサーキットのスタート直後に行ってみたところ、ふつうにスタートダッシュを決めたときよりも、明らかにカートが前に出ることで編集部でも確認されたぞ。



## ルイージサーキット・コース全体図



正確かつ美しいライン取り  
○インギリギリを走行。まったくと言っていいほどムダがない走りだ

ここからは、今回の最速男・宮本クンの走りを再現するぞ。彼の走りの特徴は、機械のように正確なライン取りだ。なお、下に挙げた各エリアの番号は、コース全体図の番号に対応している。

## 誌上リプレイ

宮本クンの走り

を完全再現！  
彼の走りの本質に  
鋭く迫ってみよう

### 5回めは長めにドリフト



○次のコーナーでインを押さえるための、進入角度を調整

### 5回のミニターボ発動で ハイスピードを保持



すばやくミニターボ

ドリフトの状態から、すばやくミニターボに持ち込む。その回数はなんと5回！最後のドリフトは長めに引き、次のコーナーのインへ移動。

### 1 第1コーナー

5回のミニターボで  
ハイスピードを維持

壁ギリギリのラインで進入、そして脱出  
トンネル進入時の右コーナーはドリフトを使い、壁にぶつかるかぶつからないか、というギリギリのラインを走行する。続く短いストレートでミニターボを発動して、トンネルを出る直前に再びドリフト→ミニターボへ。一切のライン修正を行うことなく、インをキープすることが隠れた速さの秘密だ。

### 2 トンネルエリア

### ミニターボでインからインへ移動



○右コーナー進入のドリフトからミニターボを使う。トンネル脱出にも再びミニターボを使って、インをキープ

### 3 最終コーナー

ショートカットとミニターボで最速ラップを記録

1周めでは、3つのダッシュキノコすべてを使い切ってショートカットを行っている。ショートカット中は3段階めのドリフトを維持して、ダッシュキノコの効果が切れる直前に再びダッシュキノコを使用。そしてグリーンを抜けたら、ミニターボで加速している。なお、2、3周めの場合は、インに張り付きながらミニターボを4回きつちりと決めているぞ。

### 1周めの場合



○このあたりから、ダッシュキノコを使ってショートカットを開始する

○コース内に復帰する際にも、抜け目なくスピードアップ



ミニターボで脱出だ！

### 2、3周めの場合



○ショートカット中はインの壁沿いをドリフトしつつ走行

## ピーチサーキット・コース全体図



第3ラウンドの開催コースは、スターカップのピーチサーキット。次回も、みんなのアツい走りを待つてゐるぞ！それでは応募要項についてみよう。応募はVHSテープのみで、走行は必ずテープの最初に録画してくれ。走行データはリプレイでもOKだ。なお、画面表示はスピードメーターを出した状態にしておくこと。応募の際には、キミの住所、氏名、年齢、電話番号、コース名とタイム、そして3位以上に入賞した場合にほいソフト(N64、SFC、GB)を第3希望まで記入した用紙を同封してくれ。あて先は、〒980 仙台市青葉区二丁目6-7 TEAMファミマガ64 ハイパフォーマンステクニク係まで。今回の締め切りは2月21日必着だ。なお、テープは返却できないことを了解してほしい。

## 第3ラウンド募集

今回のコースは

スターカップ

ピーチサーキット

任天堂公認最速タイム 02' 33" 52



# 「マリオカート64」に新たなコースを発見。 ゴーストの出現条件もバッチリ確認だ！

## ちょう 超 ガジェット テクニック

○マリオGPの150CCクラスを、すべて金カップでうめつくす



### おまけモード

ゲームがさらに楽しくなる、2つの隠し要素を紹介するぞ。  
1つめはおまけモード。マリオGPの150CCクラスを選び、4つのカップすべてで金カップを獲得しよう。すると、マリオGPに、「おまけ」という項目が追加されるのだ。これは通常のコースレイアウトを、まるで鏡に映したかのように左右反転させた特別なクラスだ。  
2つめはゴーストの出現。タイムアタックのルイージサーキットで、1分49秒を切るタイムを記録したらリトライを選ぼう。すると、かなり速いルイージのゴーストが出現するぞ。同じように、マリオサーキットで1分29秒、ピーチサーキットで2分40秒を切るタイムを記録すると、前者にはマリオ、後者にはピーチのゴーストが現れるのだ。



がんばった人へのごほうびで  
マリオカート64  
宮城県/坂上瞬クン



○ゲームセレクトに戻ると「おまけ」が加わっているぞ

### 新たな世界へようこそ

○左右が反転している新コース



なんと、タイトル画が面も変わるのだ



「おまけ」の追加後は、タイトル画面が夕焼けバージョンへ変化

### ピーチサーキット



### マリオサーキット



○マリオサーキットとピーチサーキットでも、所定のタイムをマークすればゴーストが出現。鋭い走りのお手本だ



○かなり速いこのゴースト、実は任天堂の開発者が走ったデータというウワサ

○なんと、いきなりルイージのゴーストが乱入してきた！



1'49"00を切るタイムを出す



○ルイージサーキットで、上に示したタイムを記録すると...

### ゴースト出現





## 3大隠しコマンド

### 超空間ナイタープロ野球キング

宮崎県／小泉涼子くん

## 球場の拡大縮小

①球場選択画面で、L、R、Zすべてのトリガーを押しながら...



## いきなりエンディング

1つめは、エンディングを見る方法だ。あらかじめ本体にコントローラを2つ接続してゲームを立ち上げ、「(株)日本野球機構」の文字が表示されたら、コントローラ2のAとL、Rトリガーを押し続ける。すると、すぐにエンディングが始まるぞ。2つめは、球場の拡大縮小。これはオープンモードの球場選択画面で、L、R、Zすべてのトリガーを押しながら十字キーの上下を押せば実行可能だ。3つめはペナントの試合中止。ペナントの試合は通常中断できないのだが、タイム中に十字キーの左上を押しながら「試合やめる」を選べば中断できる。



②この画面で、コントローラ2のAとL、R両方のトリガーを押し続ける



③ゲームをプレイせずしてすぐにエンディングが!

## ペナントの試合を中断



④上に示した操作をすれば、球場を拡大縮小して見られるぞ。ちなみに、ゲーム中の球場のサイズは変わらない



⑤上に示した操作をすれば、球場を拡大縮小して見られるぞ。ちなみに、ゲーム中の球場のサイズは変わらない



⑥タイム中に十字キーの左上を押しながら「試合やめる」を選べばOK



## 便利な2つのモード

### 三匹駆シャインスコوپンレッツゴー

大阪府／緑四くん

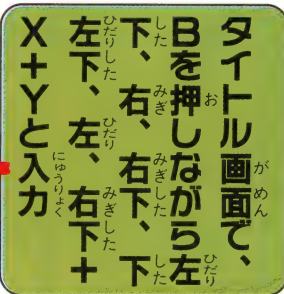
## タダ買いモード



⑦画面が切り替わってもリセットしないで、もう一度タイトル画面にしたら左のように入力する



## コースアウトなしモード



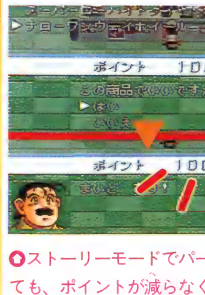
⑧フリーバトル中は、最高速仕様で走れるぞ



⑨ストーリーモードでパーツを買っても、ポイントが減らなくなるぞ!



⑩フリーバトル中は、最高速仕様で走れるぞ



⑪ストーリーモードでパーツを買っても、ポイントが減らなくなるぞ!



⑫コマンド入力のコツ  
上で紹介したコマンドは、ハッキリ言って入力に困難です。そこで、ここでは入力を成功させるポイントを説明しましょう。まず、すべてのコマンドに言えるのが、正確な入力が必要ということです。慣れないうちは、コントローラを見ながら入力するといひです。次に、コマンドは格闘ゲームの必殺技のように、連続で入力すること。もっとも、格闘ゲームほどずばり入力しなくてもOKです。最後に、コマンド別のポイントです。コースアウトなしモードのコマンドは、右下や左下を正確に入力しましょう。タダ買いモードの最初に入力するコマンドは、最後の右下+Y+Bの入力が、右+Y+Bとなって失敗しやすいので、意識して右下で止めること。また、そのあと入力するコマンドは、タイミング良くボタンを押していき、最後の右+左を正確に入力しましょう。コマンドは、入力に成功すると効果音が鳴ります。これを目安に、何度か練習して下さいね。







## クリア後のお楽しみ

### ドラゴンクエストⅢ

静岡県/加佐野雄一くん

最後の魔王を倒して、真の勇者になった者が行ける、秘密の場所があった。

まず、ゲームをクリアしてエンディングを見る。次にリセットしてから、再び同じ冒険の書でゲームを再開しよう。そのあと、ラミアに乗ってある場所へ行くと、隠された世界へワープするのだ。ここに出現する敵モンスターは、今まで登場しなかった強力なものがかり。さらに、ダンジョンの一番奥では、ゲーム中で最強のキャラと戦うことができるぞ。

ゲームを一度最後までクリアする

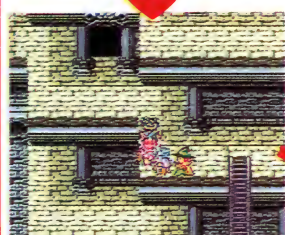
ある場所へ行くと、ワープしてこんなところへ出る。ここが隠された世界なのか!



手で強い敵ばかり



初めて見る謎の塔。この先には何が待ち受けているのだろうか...



## 勇者へのごほうび

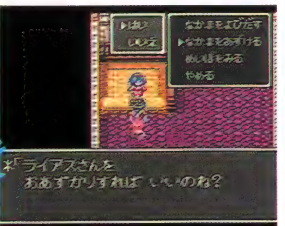
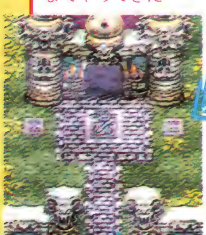
### ドラゴンクエストⅢ

香川県/エビルソンピクン

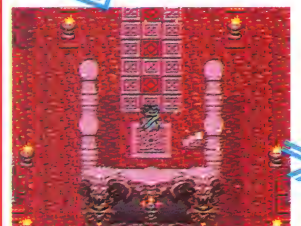
通常とはちよつと違った進め方をするこゝで、王様からほめられてしまう技だ。

まず、パーティを勇者独りの状態にしてからバラモス城へ行き、バラモスを倒す。そのあと、アリアハンの城へ戻り、王様と話をしよう。すると、独りで魔王を倒した強さをたたえてくれて、ごほうびとして強力な武器をくれるのだ。ちなみに、バラモス戦では、魔法を封じ込める「まふうじのつえ」や、守備力を下げる「くさなぎのけん」などの特殊効果を使うのが有効だ。

独りでバラモス城までやってきた



ちょっと心細いけど、ルイーダの酒場に仲間を全員あずけてしまおう



バラモスとのタイマン勝負直前! レベルはかなり上げておこう

みごとバラモスを倒したら、王様のところへ。イイものをくれるぞ



大変だったっす



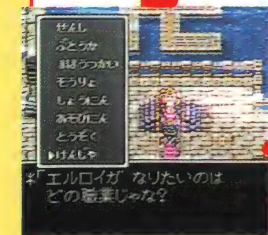
## 遊び人が賢者になる

### ドラゴンクエストⅢ

愛媛県/遊べないくん

遊び人のレベルを20以上まで上げよう

エルロイ	190506
あひろこ	ちから: 16
らんぼうも	おはぐ: 30
せいべん	なまけ: 62
レベル: 20	おはぐ: 29
おはぐのり	うぬめ: 150
おはぐのり	おはぐ: 126
おはぐのり	おはぐ: 59
おはぐのり	おはぐ: 64
おはぐのり	おはぐ: 64
おはぐのり	おはぐ: 31323



なんと、「さとのり」がなくても賢者を選べる

先頭を歩くも遊び人。変われば変わるものだ



りりりりり



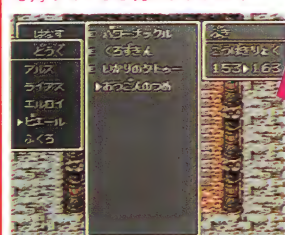
## 強力な武器を発見

### ドラゴンクエストⅢ

兵庫県/ラオウくん

まず、イシスの町の北にあるピラミッドへ行き、「まほうの力」を手に入れる。そのあと、ピラミッド内どこかを調べると、隠し階段を発見できるぞ。ここを下りて奥まで進んで行くと、武闘家専用の強力な武器である「おうごんのつめ」を手に入れるのだ。なお、この武器を持っていると、ピラミッド内の敵の出現率が上がってしまう。数歩歩くだけで戦闘になってしまう。また、ピラミッド内での武器を捨てると、最初に発見した場所まで再び入ることができる。

「おうごんのつめ」を発見! でも持っているといけがかるぞー



ピラミッドのどこかに、階段が隠されているのだ



# ちょう テクニック 超ウルトラ技

●この号のウル技に関する質問は、休日を除く月曜から金曜の午後4～6時(※02-22-21-37555)にお願い致します。



## 技彦のMiniサポート

モンスターの出現場所  
ウィザードリィ・  
外伝IV・胎魔の鼓動

練武場の4B以降は、特定のモンスターを倒すことによってフロアが完成していきます。これらのモンスターは、ゲームを進めるうちに倒してしまえるものがほとんどですが、中には出

現しにくいものも存在しています。そこで、そのようなモンスターの名前、倒したことによって完成する練武場の階数、主な出現場所を一覧表にまとめてみました。これらのモンスターを倒して練武場が完成したら、ぜひ右に紹介したウル技を試してみてください。

モンスター名	出現しにくいモンスター一覧表	主な出現場所
キャンソ	4B	死霊の塔・2B
ばく	4B	幻術の塔・3F
ビレイト	4B	木動の塔・2F
だいだらばった	5B	死霊の塔・3B
オオニウダマ	5B	古の洞くつ・3B
ダイオウガマ	5B	古の洞くつ・4B
いっぽんだたら	6B	幻術の塔・3B
ぎゅうびのキツネ	6B	幻術の塔・3B
フォレストジャイアント	6B	幻術の塔・3F
らいじゅう	6B	幻術の塔・3F
ゴーレム	7B	古の洞くつ・5B
プリーストファン	7B	Sanctuary・3F
ポイズンジャイアント	7B	Sanctuary・1F
フレイク	8B	古の洞くつ・5B
カリユウ	9B	Dragon's cave・2B
ドリュウ	9B	Dragon's cave・2B
プラスドラゴン	9B	Dragon's cave・1B

○ステージセレクト画面で、サガットにカーソルを合わせて下のようにする



スタートボタンを押しながら決定する

○オープニングでリュウとケンが闘っていた、大草原ステージでプレイできるぞ



嵐の中の対決!!



○たとえ雷が落ちようともお構いなし。新しい気分で闘いまくれ!

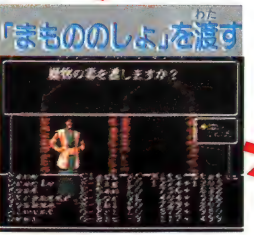


隠しステージで対戦  
ストリートファイターZERO2  
高知県/ギアナクン



メンバーの姿を見られる  
ウィザードリィ・外伝IV・胎魔の鼓動  
東京都/大丈夫アケン

練武場の10Bへ行き、「よめじせ」を倒す



○モンスターのグラフィックが見たいほうだいになる



○メッセージが変化した。ここで「はい」を選ぶ



ピーチ城でおぼれる  
マリオカート64  
長崎県/長峰悠介クン

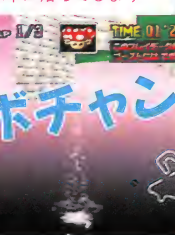
ピーチ城へGO!



○ここにある黄色い道を進めば、ピーチ城へ行けるぞ



○城壁を突き抜けて、そのまま水中に落ちてしまう



○このあたりでRトリガーを押してジャンプ。これは右の場合



牧場物語、現在、悪戦苦闘の続く毎日です。だれか上手にしあわせ指数を上げたり、牧場を広くしたりする方法を教えてください。／(広島県)近藤弘康くん・14歳。Pariory、Mini4、パチンコ屋さんにながなが行けない主婦にとって、大満足のゲームです。これで実際の練習かあ？(東京都)小高さん・30歳。不思議のダンジョン2、風来のシレン、このゲームに出てくる「火迅風魔刀」は、ガオタムのビームサーベルみたいでとってもイカス。(愛知県)山田浩之くん・16歳。スーパーパワーリーグ4、福井アナの実況を初めて聞いたとき、なぜか20年前に親から買ったもらったテレレコーダーを思い出した。(青森県)堀米克彦さん・30歳。

# 隠し機能の運命

栄光のセントアンドリュース

富山県/折子くん

知っているとゲームが楽しくなる、3つの機能をドーンとまとめて教えちゃおう。

## 1 服を変更

ゲームを始めてティの位置を決めるときに、Cボタンユニットのいずれかを押しながら決定しよう。すると、押していたCボタンユニットに対応して、プレイヤーの服の色が変わるの。なお、このうち左を押していたときは、通常と同じ色になる。

○ティの位置を、Cボタンユニットのいずれかを押しながら決めよう



○押したCボタンユニットによって、通常とは違う服装になる

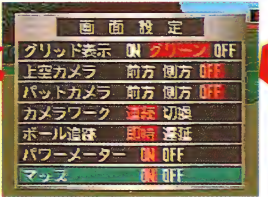
## 2 グリーンの表示を変更

まず、グリーンにボールが乗って地形グリッドが表示されたら、メニュー画面を出す。次に、拡張メニューの「画面設定」を選び、「マップ」にカーソルを合わせよう。そして、設定をONにしてAボタンを押すと、地形グリッドにアンジューレーション(地形のうねり具合)が表示されるようになるのだ。



○みごとにグリーンオン。パーバットなので慎重になるぞ

○「画面設定」の「マップ」にカーソルを合わせる。そして、設定をONにしてAボタンを押すと...



○グリーンの地形グリッドにうねり具合が加わるのだ

## 3 身長を変更

プレイヤーコンフィグレーションの画面で、キャラクタにカーソルを合わせる。そして、Cボタンユニット4つをすべて押しながら、Aボタンを押そう。すると、プレイヤーの身長を10〜255センチのあいだで設定できるようになるのだ。

○Cボタンユニットを全部押しながらAボタンを押す。すると...



○通常120〜200センチまでの設定範囲を、10〜255センチのあいだで設定できるぞ

## ジャンボだぜ!!

○最高の255センチに設定すると、こんな姿に。バットは苦手そうだな...

# 服装を変更される

ストリートファイターZERO2

神奈川県/ジャジーデビルくん

プレイヤーセレクト画面で春麗にカーソルを合わせて、スタートボタンを押しながら決定しよう。すると、春麗の服装がチャイナ服に変わるのだ。なお、この状態のときは、気功拳のコマンドや、登場するときのポーズなども変わっているぞ。

○春麗にカーソルを合わせ、スタートボタンを押しながら決定



○気功拳は、ナッシュのソニックブームと同じコマンドになる



○チャイナ服にチェンジ。このほうがしっくりくるかな？

# ボス戦でチャレンジ

ボンバーマンGO2

新潟県/みそぼんくん

次々と出現するボスだけと戦い、すべて倒すとランクが表示されるモードがあった。パスワード入力画面で「DEB1F7F」と入力しよう。すると、各ステージのボスと1匹ずつ順番に戦うモードになるのだ。ここで、すべてのボスを倒すとそれまでの成績により、チャレンジモードと同じようにランクが表示されるぞ。なお、ゲームオーバーになっても、コンティニューすれば途中のボスから再開できる。

パスワードを「DEB1F7F」と入力する



○ボスだけが次々と登場。すべて倒せば、ランクがわかるぞ



### メインマストクライシス

スタート地点から左に3番めのマストの右端に立ち、左に向かってディクシーのボニーテールスピンで飛ぶ。このあと、いったん左端のマストに着地して、そこからロープを登り左にジャンプすると、ワープできる

### パイレーツパニック

最初のマストを過ぎたところにある台の右端に行き、右に向かってディクシーのボニーテールスピンで飛ぶと、隠しパレルに入れる。

### ラトリーとうじょう

アニマルパレルに入り、ラトリーに変身してスタート地点の左端で大ジャンプする。ジャンプの頂点で少し左に移動すると、ワープする

### ふなぞこダイビング

スタート直後の水中で、右側の壁にくっつきながら下に潜る。すると、壁を通り抜けられるので、道なりに進むと隠しパレルに入れる

### アスレチックデッキ

スタート地点の上にあるフックから、右にジャンプして2つめのフックに移動。そこから右に向かってボニーテールスピンで飛ぶと、ワープする

**ゲームボーイ**  
**銅**  
**エリアーでワープ**  
**ドンキーコングランド**  
島根県/ゴリケン

一文なしになったときや、目標を達成したときなどに見られる特別な画面を、すぐに見ることができる技だ。

実践モードのパスワード入力画面で、LとRを押しながらセレクトを押そう。これで、画面の左下に星マークが3つ表示される。この状態のときに、すべて同じ数字や記号を入力すると、いろいろな画面が表示されるのだ。ちなみに、入力する数字や記号と、それによって見られる画面は、右下の表のとおり。

○左下に星マークが3つ表示された。ここでパスワードをすべて「0」と入力すると...

**銅**  
**特別な画面を見られる**  
**Parlor! Mini4**  
茨城県/市村秀明クン

好きなアイテムを選ぶことができるウル技を教えよう。

まず、タイムアタック以外のモードでプレイを始めて、アイテムボックスと重なるように自キャラを停止させる。ここで気に入らないアイテムを取ったら、すぐに使ってしまう。すると、アイテムボックスが次々へて出現するぞ。これを根気よく続ければ、欲しいアイテムを手に入れることができるのだ。ただしにせものアイテムの場合は、停止したまま使うと自キャラが爆発してしまう。

○タイムアタック以外の、アイテムボックスが出現するモードを選んで、プレイを開始しよう

**銅**  
**欲しいアイテムを手**  
**マリオカート64**  
大阪府/佐野友祐クン

**一文なし**

そんな調子じゃ街のバーラーでも勝てないわヨ!!  
台の特製を研究して  
もう一度ガンパッて!!

○なんと、一文なしになったときの画面に。なるべくなら、プレイ中に見たくないな

入力する数字、記号	見られる画面
0	所持金が0になったときの画面
2	100万円突破したときの画面
4	300万円突破したときの画面
うえの数字以外	エンディング

**役に立つアイテムGET!**

○さっきよりイケてるアイテムを手

○もっと役に立つアイテムが欲しい! 使ってみえ



キミのハガキだ！ その① ファミマ64には、なんだかニンテンドウ64の記事ばかり載っているの、持てない僕には残念／でも「マリオカート64」が発売されたから「ニンテンドウ64を買ってしまうかも…」（岐阜県・三上和宏くん・12歳）。その② 娘に「幼稚園でたれと遊んでいるの？」と聞くと、男の子の名前は「出てくる。なに？」と聞いて「ゲーム。いろいろ教えてあげてるんだ。これっていいの？」（北海道・池畑恵さん・31歳）。その③ ファミマ64はおもしろい！ 重さでもおもしろい！とたええと「100トン」くらいで、ほかの本は「100〜800キロくらい。ダントツだ」（広島県・中村和成くん・13歳）。

# オコイソ

## ニンテンドウ64 ナンノ回転地帯

まず、チョコマウンテンでプレイを始める。次に、コース終盤にある「Nintendo」の看板に背中を向けて、Aを押しながらRトリガーを連打する。すると、ここにある岩山に登ることができると。さらに、カートが岩山の上につべんにたどり着くと、なぜかクラッシュしたときのように回転するのだ。

## ニンテンドウ64 マリオカート64

まず、チョコマウンテンでプレイを始める。次に、コース終盤にある「Nintendo」の看板に背中を向けて、Aを押しながらRトリガーを連打する。すると、ここにある岩山に登ることができると。さらに、カートが岩山の上につべんにたどり着くと、なぜかクラッシュしたときのように回転するのだ。

## ニンテンドウ64 クラッシュ地獄

まず、ノコノコビーチでプレイを始めた後、コース中盤のヤシの木が生えている場所に行く。そして、ヤシの木の左側から岩山に向かって走り、Rトリガーを連打しよう。すると、カートがヤシの木と岩山の間に挟まってしまい、何度もクラッシュし続けるぞ。さらにこの状態が続くと、なぜかカートが砂地に埋まってしまうのだ。

## ニンテンドウ64 マリオカート64

まず、ノコノコビーチでプレイを始めた後、コース中盤のヤシの木が生えている場所に行く。そして、ヤシの木の左側から岩山に向かって走り、Rトリガーを連打しよう。すると、カートがヤシの木と岩山の間に挟まってしまい、何度もクラッシュし続けるぞ。さらにこの状態が続くと、なぜかカートが砂地に埋まってしまうのだ。

## ニンテンドウ64 マリオカート64

カラカラさばくで、コース沿いにある2つめの踏切まで行く。ここで、線路手前の山の斜面を左に進み、トンネルの入口と山の間に突っ込む。すると、なぜかカートが山を突き抜けて水の中に落ちてしまうぞ。

## ニンテンドウ64 マリオカート64

カラカラさばくで、コース沿いにある2つめの踏切まで行く。ここで、線路手前の山の斜面を左に進み、トンネルの入口と山の間に突っ込む。すると、なぜかカートが山を突き抜けて水の中に落ちてしまうぞ。

## ニンテンドウ64 マリオカート64

まず、さくのあるコースを選んで、こちら系のアイテムを手に入れる。そしてさくに対して垂直にカートを押す。すると、こちら系のアイテムを発射しよう。すると、こちらがさくを突き抜けて飛んで行くぞ。

## ニンテンドウ64 マリオカート64

まず、さくのあるコースを選んで、こちら系のアイテムを手に入れる。そしてさくに対して垂直にカートを押す。すると、こちら系のアイテムを発射しよう。すると、こちらがさくを突き抜けて飛んで行くぞ。

## ニンテンドウ64 マリオカート64

ヨッシーバレーで、スタートしたらわざとコースから外れて左に曲がり、ガケのさくにぶつかるまで進もう。すると地面が消えてしまい、カートが宙に浮いてるように見えるのだ。

## ニンテンドウ64 マリオカート64

ヨッシーバレーで、スタートしたらわざとコースから外れて左に曲がり、ガケのさくにぶつかるまで進もう。すると地面が消えてしまい、カートが宙に浮いてるように見えるのだ。

## ニンテンドウ64 マリオカート64

ノコノコビーチで、コース最初の分岐点を左に進む。そして、つべんが緑色の岩山に向かって、Aを押しながらRトリガーを連打しよう。すると、普通ではとても登れないような、岩山の斜面をよじ登れるぞ。

## ニンテンドウ64 マリオカート64

ノコノコビーチで、コース最初の分岐点を左に進む。そして、つべんが緑色の岩山に向かって、Aを押しながらRトリガーを連打しよう。すると、普通ではとても登れないような、岩山の斜面をよじ登れるぞ。

## スーパーファミコン ドラゴンクエストⅢ

ランシールの町の神殿へ「へんげのつえ」を使って変身してから行く。そして先頭のキヤラ1人だけが神殿に入り、変身の効果が切れたら仲間のいる場所へ戻る。すると、なぜか仲間に変身したままなのだ。

## スーパーファミコン ドラゴンクエストⅢ

ランシールの町の神殿へ「へんげのつえ」を使って変身してから行く。そして先頭のキヤラ1人だけが神殿に入り、変身の効果が切れたら仲間のいる場所へ戻る。すると、なぜか仲間に変身したままなのだ。

## スーパーファミコン ドラゴンクエストⅢ

ランシールの町の神殿へ「へんげのつえ」を使って変身してから行く。そして先頭のキヤラ1人だけが神殿に入り、変身の効果が切れたら仲間のいる場所へ戻る。すると、なぜか仲間に変身したままなのだ。

## スーパーファミコン ドラゴンクエストⅢ

ランシールの町の神殿へ「へんげのつえ」を使って変身してから行く。そして先頭のキヤラ1人だけが神殿に入り、変身の効果が切れたら仲間のいる場所へ戻る。すると、なぜか仲間に変身したままなのだ。



# 超ウルトラ技

●最近、質問電話のまちがいが多発しています。電話番号はくれぐれもおまちがえのないように、確かめてからおかけください。

「ゆきやまK3」の「レンギンのにわ」で、最初の穴の右側に行き、ティンキーがディクシーを持つ。そこで真上にジャンプして、下に敵が通ると倒せる高さで、左上にディクシーを投げる。そのあと、ディクシーが着地すると同時に、ティンキーはレンギンを倒して穴に落ちよう。成功すると音楽が消えて、ティンキーが透明になるぞ。なお、この状態は交代するとともに戻る。

**消えた？**

○ディクシーの着地と同時にティンキーが穴に落ちる

○相棒やタルを持つと、どこにいるのかわかるぞ

○ジャンプしてディクシーを投げ、硬直中に敵を倒す

**スーパーファミコン**

**ティンキーが透明に**

スーパーファミコン3

福岡県/兼子良氏クン

**ニンテンドウ64**

**マリオの超ジャンプ**

スーパーマリオ64

大阪府/有川昌志クン

○コインを100枚取って、パワースターを出す

○下に何もないので当然落下するが...

**ポーズをキメッ!**

○すぐにスゴイ勢いで戻ってくるのだ!

## 超ウルトラ技大募集!

**●技のランクと賞金・賞品●**

金コイン	1万円+	ファミマガ64 特製記念品
銀コイン	5千円+	ファミマガ64 特製記念品
銅コイン	3千円+	ファミマガ64 特製記念品
木コイン	千円分の図書券	

ウル技を見つけたら、下のハガキの書き方を参考に、郵便番号、住所、名前(フリガナ)、年齢、電話番号、技の詳しいやり方をはっきり書いて送ってほしい。もし、同じ内容の技が送られてきた場合、ハガキは消印、FAXは通信時刻を見て、一番早く送つてくれた人の技を採用している。ちなみに新しいゲームの技ほど、採用される可能性がグンと高くなるぞ。採用された人には左のような賞金・賞品を用意している。ガンガン採用していくのでトシトシ投稿するべし! 待つてるよ。

**FAXの場合は**

**24時間OK!!**

FAX番号

**022-213-7535**

ゆうびんばんごう

・じゅうしよ

・なまえ(フリガナ)

・とし

・でんわばんごう

・技の内容

↓おもて

50円

980-□□

〒

仙台市青葉区二丁目6ナ

TEAMファミマガ64編集部

ウル技係

☆ファミマガ64スーパーファミコンゲームタイトルをS

**ハガキ**

**スーパーファミコン**

**シャッターをすり抜ける**

スーパーファミコン3

福岡県/松隈和広クン

「クレムウッドの森」にある「スワイールホール」を始めて、相棒がいる状態で最初のクリンプにわざとぶつかる。そして、自キャラが点滅しているあいだに、右へ進む。すると、そのままシャッターをすり抜けて、すぐにゴールすることできるのだ。

○シャッターをすり抜けた。あとは、ゴールするだけだ

**スリリ!**

○相棒がいるとき、敵にぶつかったまま右に進むと...

**スーパーファミコン**

**隠しメッセージ出現**

桃太郎電鉄HAPPY

広島県/柿村元成クン

「ちいきデータ」で、九州にあるロボット研究所から右に2マス、下に1マスの位置の海上を調べると、隠しメッセージが出現するぞ。また、大阪の「大」の文字から左へ1マス、下へ2マスの位置を調べると、それまでにプレイした回数が表示されるのだ。

○九州にあるこの位置を調べると、隠しメッセージが出現

○大阪の近くにあるこの位置を調べると、プレイ回数がわかる

**SFC版「ドラクエIII」のウル技投稿の傾向**

①発売1週間後からまでファミコン版にあったもので、過去のファミマガや大技林に掲載されていたウル技

②発売2週間後からまでウル技ではない特殊なイベントや、敵を倒すと手に入るアイテム(すぐくろく場の場所や、宝箱の中身など)

③発売2週間後以降今まで紹介している、クリア後に行ける隠された世界

**ウル技のツボ**

編集部には、トドろくエIIIの技は、期間別で左のように分類できます。最初はできない技が多送られて、怒られました。後半では、みんなゲームをクリアして隠しダンジョンを見つけたようですね。ちなみに、この技の最初の投稿は、発売1週間後でした。

○大阪の近くにあるこの位置を調べると、プレイ回数がわかる

○九州にあるこの位置を調べると、隠しメッセージが出現



# SATELLAVIEW STATION

しゃべりまくりの『BS探偵倶楽部』を大特集!

『BS探偵倶楽部』のロムと声優サンの声が入ったビデオを入手! 擬似サウンドリンクをプレイし、新システムと緊張感たばようストーリーを紹介するぞ!

主人公はあゆみちゃん



○あゆみちゃんを操作して事件の謎を解く

○最初の5分で操作の仕方を教えてくれる



『BS探偵倶楽部』の放送日程が決定。前編は2月9日から放送開始。ナント、今回、プレイヤーが操作するのは、ディスク版の主人公のパートナーだった「橘 あゆみ」ちゃんなのだ。  
3部作に分かれる前編の放送日程は2月9日〜14日の18:00〜19:00、25:00〜26:00だぞ。

たんていくらぶ  
**BS探偵倶楽部**  
～雪に消えた過去～  
おんせいれんどう かつ かほうそうがいし  
音声運動(2月9日放送開始)  
ぜんべん  
前編のキャストと  
ストーリーを紹介



○イベントシーンでは迫力が違うぞ

重要なシーンでは登場人物のほとんどを豪華声優陣が演じてくれるので、盛りあがること間違いナシ。調査に役立つ大切なセリフを話すので、聞き逃さず、じっくり推理しよう。

重要なシーンではキャラがしゃべる

画面をクリック



○アヤシい所をとにかくクリックしよう

ディスク版と大きく変更されたのが調査の仕方だ。従来のコマンド選択から、調べたい所をクリックする新システムになっている。人と話をしたいときは、相手をクリックすればOKだぞ。

新システムを使用しと細部までチェック

サテラビューに興味を持った人は

※スーパーファミコン放送を受信するために必要なサテラビューセットは店頭にて販売中。価格は18000円(税込)。詳細はS・C・G・Aサテラビュー放送センターにお問い合わせ下さい。電話番号は、東京03-3500-0000です。

よね だ じゅん さ  
**米田 巡査**  
桐山署巡査。ひょうひょうとした感じの26歳。  
声: 中尾みち雄

さく まし じょう ちゅう  
**佐久間 署長**  
桐山署署長。威厳のある感じのエイライ。  
声: 青野 武

たち けい 橘 サチ  
あゆみの祖母。上品な感じの老女。62歳。  
声: 江森 浩子

たち けい とし え 橘 敏江  
あゆみの母。明るいが病氣療養中。39歳。  
声: 江森 浩子

の むら れい こ 野村 令子  
高校卒業後、東京でOLをしている。21歳。  
声: 鈴木麻里子

たち けい 橘 あゆみ  
空木探偵事務所で助手をする明るい女子高生。  
声: 皆口 裕子

声優が演じるキャラのキャスト紹介  
今回入手した資料の声優サンのカスタミングリストとキャラの顔と設定を紹介するぞ。とりあえず判明しているだけだが、こんなに豪華なキャストだ。ストーリーが佳境に突入するともっとたくさんキャラがしゃべると思われる。また、登場したキャラはアイコンの人物コマンドでいつでも見ることが出来るぞ。

ナレーション  
アナウンサータイプのナレーションの人。  
声: 新山 志保

ぜん さく しゅ じん ちゅう 前作の主人公  
空木探偵事務所で助手をしている前作までの主人公。  
声: ナシ。

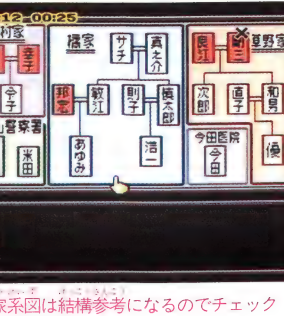
うつ ぎ たん てい 空木探偵  
さわやかなカッコいいタイプの私立探偵。  
声: 速水 奨

たち けい しん たろう 橘 慎太郎  
あゆみの叔父にあたる人。情けない声が特徴。  
声: 塩屋 浩三

くさ の じろう 草野 次郎  
東京で経営コンサルタントをしている。  
声: 塩屋 浩三

いま だ い し 今田医師  
橘家カカリつけの医師。～がやが口癖。58歳。  
声: 青野 武

いつでも見えるぞ



○家系図は結構参考になるのでチェック



# 気になるストーリー 前編を紹介

気になる前編のストーリーとポイントをちらつと見てみよう。  
同級生が殺されるといふ急ましい事件(フアミコン探偵倶楽部II '89年作品)から約1年が過ぎようとしていた。事件後、空木探偵事務所の助手として働くようになった女子高生「あゆみ」は、病気の母を見舞うために、連休を利用して実家へ帰省。しかし次の日、令子から母親が警察に連れて行かれたことを知る。どうやら事件の参考人らしい。とりあえず母親のいる警察署に行くことにする。



●左が令子サン、右がおかあさんだぞ



●悲劇の物語はここからスタートする...

## 母親が警察に！

## 米田巡査と話しあ

警察署では、母親は取り調べ中なので会わせてもらえなかった。しかし、米田巡査から事件の詳しい話を聞くことができ、殺害現場の見取り図をもらうことができる。

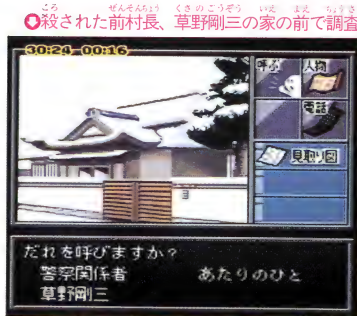


●殺害現場の見取り図もいろいろクリック

## 見取り図を入手！

## 草野家を調査

野家とあゆみの橋家が、実は大猿の仲であることを知ったあゆみは、草野家に、殺害現場の様子や情報を入手しに行く。殺害現場をじっくり調べようとするが、ある人物にジャマされてしまう。そして、そのあと現れる令子の話は...



●殺された前村長、草野剛三の家の前で調査

## 村人に聞きあ

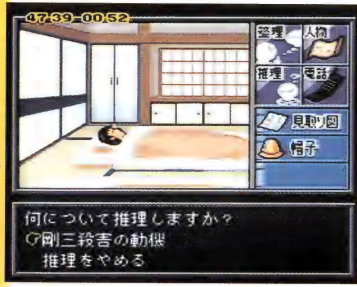
草野家での情報収集の次は、村人に聞き込みをして、草野家や橋家のことを調べることにしたあゆみ。村人は時間が過ぎると去っていくってしまう人や、ある質問をするのと逃げてしまう人がいるので、慎重に行動しよう。人だけでなくいろいろな所も調べた方がイイゾ。



●結構いろんなことをしゃべってくれるぞ

## 1日の整理と推理

母親も無事警察から帰ってきたところで、今日1日の整理と犯人の推理をする。現段階で一番アヤシイ人物は誰だろうか？ 次の日の衝撃の事実があゆみを待つ...



●1日のまとめ。しっかり調査できたかな？

## じっくり考えよう

『SDガンダム G-NEXT』の追加ユニットとマップのデータが再び配信されるぞ。おなじみのWガンダムZEROなど、製品版には収録されなかったユニットや、ユーザーから募集したオリジナルのユニットなどが登場する。

## 今回のみどころ

1月26日(木)～2月1日(水)	時間	2月2日(木)～8日(水)	時間	2月9日(木)～15日(水)
00 ダビスタ96・対応データH 30 ダビスタ96・対応データI	12	00 ダビスタ96・対応データJ 30 SDガンダム・対応データ	12	00 ダビスタ96・対応データJ 30 SDガンダム・対応データ
00 RPGツクール2・対応データ 30 龍馬でゆく・完結編	13	00 RPGツクール2・対応データ 30 高橋名人の大冒険島	13	00 お気楽講座 30 ザ・ファイヤーマン
00 スペシャルティーショット 30 花札	14	00 スーパービンボール 30 スーパー倉庫番	14	00 高橋名人の大冒険島 30 スーパービンボール
00 ワイルドガンズ 30 SANKYO Fever / フィーバー /	15	00 ザ・ファイヤーマン 30 ワイルドガンズ	15	00 スーパー倉庫番 30 花札
00 レミングス 30 決戦 ドカボン王国IV	16	00 SANKYO Fever / フィーバー / 30 スキーパラダイスwithスノーボード	16	00 ワイルドガンズ 30 SANKYO Fever / フィーバー /
00 BSマーヴェラス コース4 ※日曜のみ、00から裕木奈江のGE-MUの 巻、20からゲーム虎の超大穴	17	00 サテラQ 第1週 ※日曜のみ、00から裕木奈江のGE-MUの 巻、20からゲーム虎の超大穴	17	00 サテラQ 第2週 ※日曜のみ、00から裕木奈江のGE-MUの 巻、20からゲーム虎の超大穴
00 BSニチツツマージャン 第1週 ※土曜のみ、爆笑問題のシリコン町内会	18	00 BSニチツツマージャン 第2週 ※土曜のみ、爆笑問題のシリコン町内会	18	00 BS探偵倶楽部 前編 ※土曜のみ、爆笑問題のシリコン町内会
00 スキーパラダイスwithスノーボード 30 花札	19	00 高橋名人の大冒険島 30 スーパービンボール	19	00 ザ・ファイヤーマン 30 高橋名人の大冒険島
00 ワイルドガンズ 30 SANKYO Fever / フィーバー /	20	00 スーパー倉庫番 30 ザ・ファイヤーマン	20	00 スーパービンボール 30 スーパー倉庫番
00 スキーパラダイスwithスノーボード 30 スペシャルティーショット	21	00 花札 30 ワイルドガンズ	21	00 スキーパラダイスwithスノーボード 30 花札
00 ダビスタ96・対応データH 30 ダビスタ96・対応データI	22	00 ダビスタ96・対応データJ 30 SDガンダム・対応データ	22	00 ダビスタ96・対応データJ 30 SDガンダム・対応データ
00 RPGツクール2・対応データ 30 龍馬でゆく・後編	23	00 お気楽講座 30 SANKYO Fever / フィーバー /	23	00 RPGツクール2・対応データ 30 ワイルドガンズ
00 ワイアラエの奇蹟 30 すーぱーぶぶぶよ	24	00 スキーパラダイスwithスノーボード 30 花札	24	00 SANKYO Fever / フィーバー / 30 スキーパラダイスwithスノーボード
00 BSニチツツマージャン 第1週 ※土曜のみ、伊集院光の怪電波発信基地	25	00 BSニチツツマージャン 第2週 ※土曜のみ、伊集院光の怪電波発信基地	25	00 BS探偵倶楽部 前編 ※土曜のみ、伊集院光の怪電波発信基地



●追加ユニットはとっても強いぞ





ファミマが64の読者ページ!

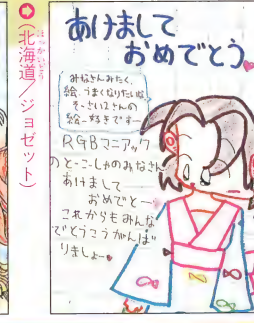
# RGB ANIAC

いきなり年賀状特集なんかやって、他のコーナーが狭いんじゃないの? ...なんて心配はご無用。今号は4ページなのです!!

○(千葉県/紺色タイツ) ○(千葉県/からしアンパン) ○(大阪府/逸樹ありす)



**謹賀新年!**  
ねんがじょうとくしゅう  
**年賀状特集**  
年明け最初のマニアックということで、皆様、あけましておめでとうございます! たくさんの年賀状をいただいたので、突発特集を組んでみました。今年もマニアックをよろしくね!



○(京都府/盛塩氏旁)

## 心の本

人気があるとな、遠い所へ行ってしまいました。もう、電話も手紙も出せない。もちろん、逢うこともできない、遠い遠い所へ行ってしまいました。私も銀河鉄道に乗りたい。賢治さんと一緒に銀河鉄道に乗って旅をしたい。そうすれば彼に逢えるかもしれない。心からそう思いました。今でも、そう思っています。彼がなぜ、このゲームのことを教えてくれたのか、よくわかりません。でも、私は彼から色々なことを学んだと思います。そして、こんな素晴らしいゲームを作ってくれたスタッフの皆様、心から感謝しています。私にも、彼と同じように一生心に残って忘れられないゲームになると思います。これからも、色々な人が感動する、素晴らしいゲームを作り続けてください。

は、遠い所へ行ってしまいました。もう、電話も手紙も出せない。もちろん、逢うこともできない、遠い遠い所へ行ってしまいました。私も銀河鉄道に乗りたい。賢治さんと一緒に銀河鉄道に乗って旅をしたい。そうすれば彼に逢えるかもしれない。心からそう思いました。今でも、そう思っています。彼がなぜ、このゲームのことを教えてくれたのか、よくわかりません。でも、私は彼から色々なことを学んだと思います。そして、こんな素晴らしいゲームを作ってくれたスタッフの皆様、心から感謝しています。私にも、彼と同じように一生心に残って忘れられないゲームになると思います。これからも、色々な人が感動する、素晴らしいゲームを作り続けてください。



その

おハガキマニアの園

今号はテーマの園でスペースを取ったので、本家の方が小さめになってます☆  
☆ 去年の13号までのマニアクックに掲載された「スターオーシャン」のイラスト

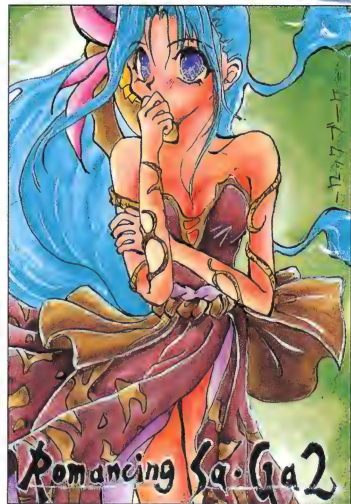
トで、どのキャラが何回描かれているかを調べました。うーん、マニアクック苦笑。では、さっそく。1位…ミリー②② 2位…ラティ①⑦ 3位…イリア⑨ 4位…シウス・ドーン⑤ 6位…フィア④ 7位…アシュレイ・ヨシユア・マーヴル・ティニーク③ 11位…ペリシ② 12位…ロニキス①でしたな(ナレーター風)。結果から。ミリーだんとつ。ミリー嫌いの自分には計がたい結果っす。シウスとかりヨシユアみたいな美形キャラが人気、と2代目編さんに書かれたシウスも4位をキープ。2代目編さん、どーだいっ。猫好きの多さでいうとコまでいくと思っただけ。ミリーは仲間にするこの難しさからかこんな結果に…。’97年はもっといく可能性大。ロニキスは…合掌。個人的には心の師匠のアシュガがなばって一安心。一時期はロニキスと似たようなもんだっただし。(東京都…こたつや)

●おりしもキャラコンの一次集計の後に読んで、ひっそり…に笑えまじ。ランキングに顔がないどころかミリーは1票、ラティは2票、シウスとドーンに至っては名前もありません(笑)。…って場合じゃないって。ちなみに掲載時は、絵にインパクトがあつたり工夫があつたりする投稿を選ぶので、●のキャラの好みはほぼ無関係です。念のため…。最後に、おもしろい集計をやってくれたこたつやさん、ありがとっ！

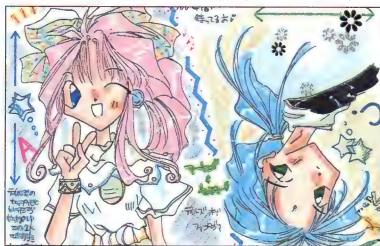
1・2号の智板みるく様もついでこの間、変(超)な

[illegible]

紳士淑女の社交場  
マニアクス画廊



①彩色は透明水彩かな？ キレイな発色とセンスいい配色がっ！ (北海道／竜召りむ)



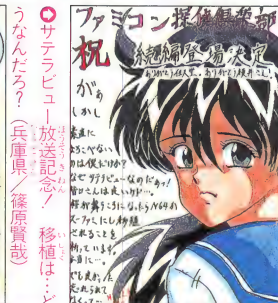
●**編**もイチ押しのカップル。100年越しの恋、ホン  
トに実って欲しいよね（千葉県／ふづきうみ）



●シリアスな表情も、瞳だけに鮮明な色を使った点も、ドキッとさせられます（東京都／カミィ）



○普通の男なら行くでしょ。言われてみ



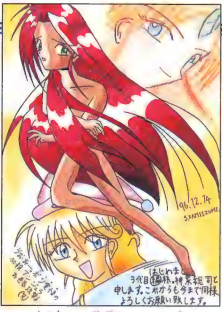
うなんだろ？（兵庫県／篠原賢哉）



◎月新子に集計——(笑)——

ミホ子1 3月迄4品別11枚が主也。四寸。  
北海道29枚 若年0 8枚 23枚 群居7  
山崎4 福山10 茨城7 栃木2 群居5  
埼玉17 若年36 東京60 徳洲49 新潟14  
富山5 石川4 富山0 山梨3 長野3 群7  
群居7 豊田31 三重9 滋賀1 京都16  
大阪15 兵庫23 奈良3 和歌山6 鳥取3  
島根1 岡山11 広島7 山形7 徳島19  
香川7 伊予6 高知0 福岡9 佐賀0  
長崎2 熊本2  
下分2 宮崎0  
鹿児島0 沖縄2  
2月迄5才  
和々々々々(笑)  
松田下々々々々い  
てて来ん。  
またやんとい  
う。

2018.10.10



3種類の画材による合わせ技。(大阪府/神泉総司)



STAR☆  
OCEAN



今号の最高値

ゆかした  
【床下マニアック】ハガキ以外の紙に絵を描くときはハガキサイズに切るんですか？（東京都／Erika）◎B4まではOK。ハガキサイズがベストだけだね。



# 4コマアツク

気になさるうに三昧

意外にも「4コマアツク」にも  
今号の一本を「つて声が多かつ  
たんで、いきなり「今号のザブト  
ン」を作ってみました。映えある  
第1号ははらさんノ  
パチパチ



「ストラゴス危うし…!?」じゃないって  
彼が何をたってゆーの (千葉県/魔王)



「時として、人は冒険してみたいなる  
ものなき (神奈川県/岡みゆき)



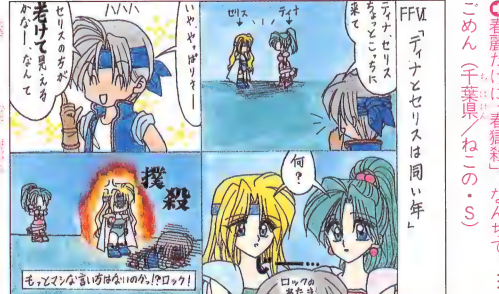
「久々にこのツボをついた迷作。3、4コ  
マ目の間の取りかた、展開、不条理さ…ハ  
ーフェクトでございます (秋田県/ばらさ)



「…とすると、ジョゼットの真の好物って…  
茶わん蒸しなの!! (岡山県/黒子走り)



「春麗だけに「春麗殺」なんて  
こめん (千葉県/ねのし)



「FFVI「ディナセリスは同じ年」  
ディナセリスは同じ年」

## テーマの園

自らのペンネームの由来

おハガキミニアの園から独立して  
1つのテーマについて熱く語っても  
らあというのがこのコーナー。今  
回のお題は、12号のためぎさんの投  
稿が元ネタ。実にテーマ園廊を超え  
る数の投稿が集まりました。

◆僕、黒子走りの名の由来をお教え  
します。この名がわかるように、  
僕は黒子が好きなのです。そしてこ  
の名のついたあの日。僕が小学生  
の頃、友達とバスケットをしていて、僕  
がドリブルで突っ走っていったら、だ  
んだん腰が下がってきて、前傾姿勢  
になってきました。その姿を友達が  
「黒子走り」と答へました。そう  
なのです、黒子好きの僕が走る姿、  
それが黒子走りの由来となったので  
す。 (岡山県/黒子走り)

◆アタ名がそのままペンネームにな  
ってるんだね。しかし「黒子走り」  
って、想像すると笑えるぞ(笑)。  
◆オイラの場合は、聖剣3を初め  
てクリアしたパーティ、①ス、②  
ユラン、③ヤルロットの3人の頭文  
字なんです。 (福島県/リテン)

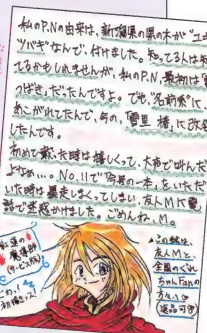
◆なるほど、3人の頭文字をつな  
げた名前だったのか。常々フシギ  
なペンネームだと思ってたんだよね  
◆六分儀とは、航海中に星の角度を  
測り、位置を知るための道具である  
現在、多くの情報で氾濫している  
その中において、自分の位置を見わ  
けないように、とつけたわけです。本  
当の理由は別にがあるかね。 (東京都/六分儀)

◆ちよつとのアレンジで、相当イメ  
ジが違ってる感じよね。元ネタ  
が「ブルブル」とは意外でした。  
◆私の場合、辞書で好きな漢字を探  
してペンネームを決めました。あつ  
という間に決めてしまったペンネー  
ムですが、けっこう気に入っている  
ので変えずに投稿を続けるつもりで  
す。最後に必殺アイテムノ、学研か  
ら1600円で出ている「ネーミン  
グ辞典。ぜひ参考にしたい欲しい本で  
す。 (愛知県/蒼月ひかる)

◆辞書から適当に、っていう人は多  
いみたいだね。でも辞書派の人は、  
シンプルでキレイなペンネームにま  
とまってる人が多いのだ。  
◆私のペンネーム「西井龍人」の作  
り方です。①まず本名をすべて母音  
にします。私の場合「いいいうお」  
になります。②同じ母音の別の字を  
あてはめる。私は「にしいりゆ」と  
をあてはめました。③あとは漢字。  
これは、自分で探しましょう。私は  
「西井龍人」にしました。響きが本名  
と同じでも、まったく違う名前ので  
きがあります。 (神奈川県/西井龍人)

◆発想が面白いね。なるほど、発音  
の響きはまったく同じでも、全然雰  
囲気が変わってるものだなあ。  
◆私のペンネームの由来はこうです。  
まず「浜本」は、敬愛しているタウ  
ンタウのお二人(浜田と松本)か  
ら取りました。それから「みん」で  
すが、実はこれ、本来は漢字で「明  
だったんですよ。漢字一文字の名前  
に憧れていたもので、でも「明」で

●確かに霜夜さん、絵も名前もよく変  
えてるよね (徳島県/霜夜りふる)



「自分の好みが一歩、新境地、電音機」

◆「名前っぽい形」にこだわったのも一  
興、自分の好みが一歩、新境地、電音機  
投稿したら、絶対皆さん「あきあ  
とお読みになったと思ったので、平仮  
名に直しました。」「明」の由来は、も  
ろろ古代中国の王朝からです。別  
に明の時代に思入れがあるわけ  
ではなく、音の響きが良かったからで  
す。 (群馬県/浜本みん)

◆こちらは複数の元ネタからの合  
せ技ですな。確かに、読んで書い  
てた「あき」って「明」って書い  
てう。漢字&平仮名の組み合わせの方  
が、なんとなく覚えやすいしね。  
◆質問とは少々話がズレているかも  
しれないけど、俺がペンネームを付  
けない理由をお聞かせしよう(えっ  
聞きたくない?。理由その1「目立  
つ」/ 周りにペンネームの人が多  
いから、だけではない。俺の場合は本  
名が変わるってうえ、シンプルは字  
ばかりなので、下手なペンネームを  
つけてしまふよりはるかに目立つの  
だ(「本名か?」理由その2「ペン  
ネームは個性が無い」/ さすがに  
「さざさ浅葱」さん(FMWでも  
猛威を振るってます。スゴイ!)み  
たいなカッコイイのや、変わったの  
は別だけど、キャラの名前をそのま  
ま、では工夫が無いし、他のファン  
の人に申し訳ない(「?」のでは、  
理由その3「その他」/ 他にも「親  
が付けてくれた名前だから、自分  
であることの証明」などの理由があ  
る。 (三重県/川西正臣)

●最後に紹介するのは、本名派の意  
見。なるほど、本名での投稿者は少  
ないから、結構目立つてるのかもね。  
実際、本名で投稿してるのは本の  
一部の人のみ。本名っぽいペンネ  
ムの人はいくどね。やっぱり、本  
名じゃ恥ずかしいのかな?



●確かに霜夜さん、絵も名前もよく変  
えてるよね (徳島県/霜夜りふる)



# マニアックテーマ画の廊下 10年後

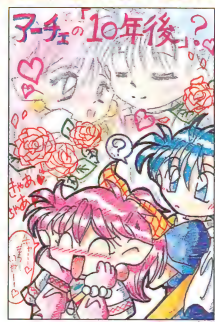
ハイ、今回は初めてからオチが見えてた感じがします。大半の方が予想されていたとおり、実に全投稿の約7割がシャルロットでした(苦笑)。よって小特集敢行。



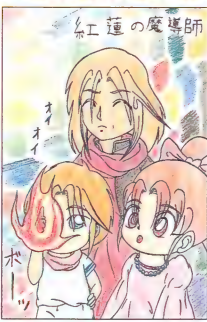
……こんなヤガ。(おどろく)



10年後のボク



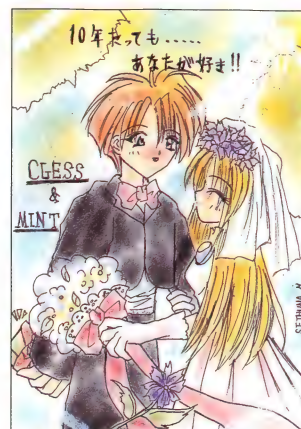
子4の10年後?



紅蓮の魔導師



陛下結婚して下さい



10年後も……あなたが好き!!



10年後のボク



今号の一本!



10年後



シャルロット小特集



10年後

## 第2回キャラクタコンテスト開催中!

まずは、1月9日到着分までの中間報告から。えー、任天堂ハードのキャラならOKという幅広い集計対象のため、票が割れすぎてしまい、上位2人を除いてかなり予想外の順位となりました(笑)。ちなみに

順位	キャラクタ名(登場ゲーム名)	ポイント
1	リース(聖剣伝説3)	45
2	ホークアイ(聖剣伝説3)	28
3	チェスター(テイルズ オブ ファンタジア)	20
4	ヨシュア(スターオーシャン)	14
5	クラス(テイルズ オブ ファンタジア)	12
6	イリア(スターオーシャン)	11
7	カタリナ(ロマンシング サ・ガ3)	10
8	アーチェ(テイルズ オブ ファンタジア)	7
8	ロック(ファイナルファンタジーVI)	7
8	ロニクス(スターオーシャン)	7

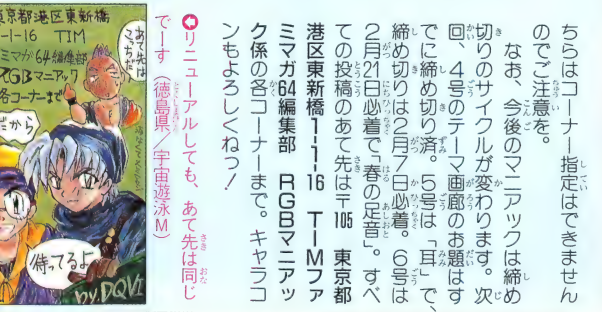
○テスター爆発は桐生成さんの愛の力が強力でした

順位	ゲーム名	ポイント
1	聖剣伝説3	90
2	テイルズ オブ ファンタジア	43
3	スターオーシャン	41
4	ロマンシング サ・ガ3	17
5	ファイナルファンタジーVI	14
6	ファイアーエムブレム 聖戦の系譜	9
7	星のカービースーパーデラックス	6
7	魔装機神	6
9	ワンダープロジェクトJ2	5
10	ストZERO2他3タイトル	4

○FEが今後伸びそうな気がします

## あて先はこちらっ!

次号からマニアックもリニューアルの予定。そこで、新コーナーを作ってみようと思います。その名もいきなりファンコール。以前から多くの要望をいただいていた、投稿者を応援したり、ファン宣言するためのコーナーです。ちなみに不定期連載の予定。なお、見た目はリニューアルされるマニアックですが、内容自体は今までと変わりません。募集するコーナーも従来同様です。ちなみに連載「ガマラック」もリニューアル。マニアック「4コマ」の4本。あて先ハガキも当然毎回募集集中! 不定期連載「心」の1本。俺の歌を聴け! 「テーマ」の1本。他にも「新人さんいっしょいっしょ」や「床下マニアック」があります。この



○リニューアルしても、あて先は同じです(徳島県/宇宙遊泳M)

こちらはコーナー指定はできませんのでご注意ください。なお、今後のマニアックは締め切りのサイクルが変わります。次回、4号のテーマ画のお題はすでに締め切り済み。5号は「耳」で締め切りは2月7日必着。6号は2月21日必着で「春の足音」。すべての投稿のあて先は〒100 東京都港区東新橋1-16 TIM ファミマ64編集部 RGBマニアック係の各コーナーまで。キャラコンもよろしくねっ!



東京港区東新橋1-16 TIM ファミマ64編集部 RGBマニアック各コーナーへ



# 毎週土曜日

# 発売前

「ファミマガLand」は、発売前の人気ゲームが好きなだけ遊べるスゴイ施設！毎週土曜日の時々まで開場。入場無料だ。そのアンケートで得たゲームの感想は、「ファミマガWeekly」のレビューコーナー「フェアジャッジメント」に反映されるぞ。



でできる!!

■交通機関

- JR (京葉線・武蔵野線)・
- 営団地下鉄(有楽町線)
- 臨海副都心線/新木場駅下車

■路線バス

- 夢O1系統
- 錦糸町駅(JR)
- ～新木場駅(約35分)
- (日曜・祝日のみ、
- 毎時1～3本運行)
- 木11甲系統
- 東陽町駅(営団地下鉄)
- ～新木場駅(約20分、
- 毎時3～5本運行)



※駐車場がありませんので、お車でのご来場はご遠慮ください。

毎週日曜日は  
じゅくり  
プレイの  
会員Day!!

「土曜日じゃ都合が悪い」といったアナタは、会員登録がオススメ！「ファミマガWeekly」に綴り込んである登録ハガキを送るか、土曜日の来場時に直接申し込むことで登録することが可能だ。後日、ファミマガLand事務局から、来場してもらいたい日時を連絡するぞ。来場会員は交通費1000円の特典つき！

## 1/25・26ファミマガLand プレイ可能予定ソフトリスト (2/7～13発売予定ソフトが対象)

**プレイステーション最新作**

- 厄痛～呪いのゲーム～/アイディアファクトリー/アドベンチャー
- ドラゴンナイト4/バンプレスト/シミュレーション

**サターン最新作**

- 蒼穹紅蓮隊/エレクトロニック・アーツ・ビクター(EAV)/シューティング
- エリア51/ソフトバンク/シューティング
- シミュレーションズ/ソフトバンク/シミュレーション
- はいばあセキュリティーズS/ビクターインタラクティブソフトウェア(バックインソフト)/シミュレーション

※プレイ可能ソフトは、変更の可能性があります。

## 2/15は 実況パワフルプロ野球4 登場予定

## 2/8・9ファミマガLand プレイ可能予定ソフトリスト (2/14～20発売予定ソフトが対象)

**プレイステーション最新作**

- バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム/アクレ임ジャパン/アクション
- AZITO-アジト-/アステックトゥーワン/シミュレーション
- LOVE GAME'S わいわいテニス/市川ソフト開発(Tears)/スポーツ
- マジックカーベット/エレクトロニック・アーツ・ビクター(EAV)/シューティング
- ハームフルパーク/スカイ・シンク・システム/シューティング
- トゥームレイダース/ビクター インタラクティブソフトウェア(ビクターソフト)/アクション
- TOP GUN FIRE AT WILL!/メディアクエスト/シューティング

**サターン最新作**

- バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム/アクレ임ジャパン/アクション
- 天城紫苑/CLIP HOUSE/アドベンチャー
- だいな あいらん/ゲームアーツ/ETC
- ぶよぶよSUN/コンパイル/パズル
- サクラ大戦 花組通信/セガ/ETC
- クレオパトラフォーチュン/タイトー/パズル
- エレベーターアクション・エレベーターアクション リターンズ/ビクター/アクション

※プレイ可能ソフトは、変更の可能性があります。

# ゲームプレイざんまい!!

全機種対応  
TVゲーム誌

**週刊**

**ファミマガWeekly**

**最新号 本日発売!!**

最新号の内容はコレだ！

- N64ソフト一挙3タイトルを巻頭掲載！
- 『闘魂炎舞～Breve Spirits～』
- 『サッカー64』
- 『テュロック』
- 他、スクープタイトル続々掲載!!
- 気になるニュースの真相は？
- 『ドラゴンクエストVII』PSで発売！
- ※次号(1月31日発売)では『ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ』の詳細続報を掲載予定！乞うご期待!!

お問い合わせ…(03)3573-8635 ファミマガWeekly事務局まで  
(休日を除く月～金曜日の午後4時～6時まで受け付け)



# 作ればわかる電子の秘密!

5万人が体験したエレホビー

## 電子工作 通信講座

ウラのはがきを今すぐポストへ!

### キット付で いますぐ作れる!

IC、マイコン、トランジスター...etc。  
電子部品をギッチリ詰めこんだハイテクメカ  
が、キミにも簡単に作れるのがこの電子工作  
講座。たとえば温度センサーを使ったおふろ  
の湯沸かし報知器とか、音に反応して動き出  
すロボット、光線遮断型ドロボー警報機まで、キット付きで届いたその日からす  
ぐに作れるのもうれしいね。もちろん、ハンダ付けのテクニックからおしえるか  
らメカの苦手なキミも大丈夫。さあキミもハイテクホビーに挑戦しよう!

ウラのはがきを今すぐ送れば、  
電子工作の秘密がよくわかる  
案内書をタダでもらえるぞ!

詳しい案内書を  
**無料贈呈**

お急ぎの方はお電話で!  
☎03(3317)2811  
(朝8時~夜10時・年中無休)  
〒166 東京都杉並区高円寺南1-33-3  
東京ホビーセンター



**遊びメカから電子製品まで、ICを使った電子工作がやさしく、おもしろく覚えられます!**

たとえばこんなものが作れるんだ!

## ICマルチボード

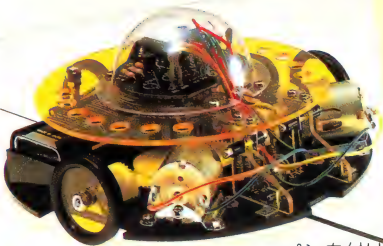
まず本格的な実験回路基盤「ICマルチボード」を組み立てよう。これには、防犯断線センサ・時限タイマ・電子メトロノーム・温度センサ・光センサ・電子サイレンなどいろいろの機能が

ついていて、これだけでもた **ウソ発見器** 人間は誰でもとっぴりと楽しめるというもの。

緊張したりすると汗をかく。これをキャッチするもの。愛情測定器としても使えそう。

## デジタルクロック

大型LEDで文字を光らせ、夜でもくっきり見えるIC時計。



## FMミニ放送局

きみがDJになって電波をとばせる。法律の範囲内の弱い電波だけど半径30m以上は十分

**ライトレーサ** 太目のマジックにとぶ。

## ナビウス

これも光センサを内蔵したロボット。ディスク盤に走る方向を書きこんでいけばその通りに自動走行するというすぐれもの。

## ワオ

なんとコンピュータ内蔵の高性能ロボット。プログラミングによって動作がきめ細く指示でき、

ペンを付けば絵も描く。触覚センサで障害物もスイスイ。スゴイソ//

## インターホン

実用性満点。屋内配線すれば、例えば台所と勉強部屋とで、いながらにして会話が可能。

### 電気の知識がなくても大丈夫!

講座ではその電子工作のABCから、ハンダコテの使い方、組み立てのしかたなど、全部でいねいに教えてくれる。それに材料付きだから、その気になれば始めたその日に一気に作りあげてしまうこともできる。とにかく楽しい電子工作。さっそく詳しい案内書を取りよせよう。/



**下のハガキを切り取って、厚紙に貼り付けポストへ!**

キリトリ線

郵便はがき

164-88

770

東京都中野局私書箱105号

(東京都杉並区高円寺南1-33-3)

東京ホビーセンター

電子工作講座 行

ファミマガ64(581A)

電子工作講座の詳しい

**案内書無料贈呈**

●下記に必要事項をご記入ください。

名前	フリガナ	TEL	
住所	フリガナ	生年月日	

おもしろい! すぐ作れる!!

**電子工作講座**



**左のハガキを下ののように切り取って、今すぐポストへ!**



▲キリトリ線にそって切り取る



▲ウラ面にノリをつける



▲使用済みのハガキにはり付ける



▲住所・氏名を書きポストへ!



# 超新作 先取り 大作戦

今回はSFCのソフトが6本! RPGやアクション、パズルにバチンコといろんなジャンルが登場。お好みのものをチェックしよう。

# 超新ソフトの先取り情報をお届け



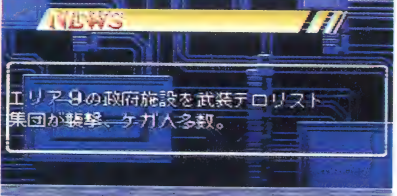
○探偵をしている主人公の「シュウ・アースキン」。ランナー乗りとしては一流の腕前

依頼を引き受けたぞ!

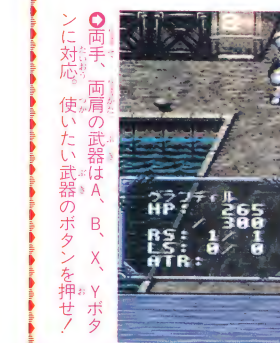
○主人公の自宅の端末で「ソリッドシティ」に関する最新情報を入手することができるのだ



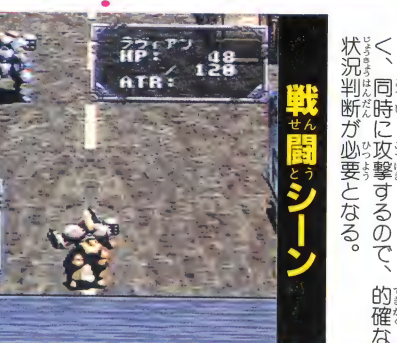
○端末では、ほかにも仕事の依頼を引き受けられる



かなりの武装をされており、この襲撃で施設の職員ら11人の負傷者が出た模様。



○両手、両肩の武器はA、B、X、Yボタンに対応。使いたい武器のボタンを押せ!



戦闘シーン

## ソリッドランナー

近未来の探偵が数々の依頼を引き受ける

SFC	RPG
アスキー	
3月28日発売予定	
8000円	
24M+64KSRAM	

ランナーは両手、両肩にミサイルやライフル銃、格闘用の武器を最大4つ装備することができ、敵の特徴などに合わせて戦っていくのだ。戦闘は普通のRPGと違い、敵と交互に交代して行うのではなく、同時に攻撃するので、的確な状況判断が必要となる。



○冒険の出発地点のシャノアタウン。各所にカーソルを合わせて移動

経験を積みれば君主になるのも夢じゃない

## ダーククロウ

ミーニング オブ デス  
~Meaning of Death~

SFC RPG

アスキー

3月28日発売予定

8000円

32M+64KSRAM



○洞窟などでは敵が登場する。経験を積んで、より上級の職業をめざせば君主になれる

道に倒れる主人公!



○プレイヤーの取った行動でシナリオが変化していくのだ

舞台となる「シャノアタウン」でいろいろな職業に就き、暮らしていくうちに起こるイベントをクリアするRPG。このゲームの特徴は、イベントのクリア方法で後の物語の展開が変化し、シナリオを進めていくうちにこの世界で起こっていくことが明らかになる。職業は24種類あり、転職を重ねれば多くの技能を身につけられる。





この3人兄弟が力を合わせて、冒険する

「ステイプン・スピルバークの同名アニメの「ワナーブラザーズ」という、3人のキャラクターが活躍する横スクロールのアクションゲーム。物語は悪者の「フレイン」に盗まれたワナー社の映画のシナリオを取り戻すために、フレインの影所の中を冒険していく。各ステージには、いろいろなトラップが仕掛けられたり、さまざまな敵が行く手をジャマする。

きょうだい げき かいまく  
カワイイ3兄弟のめっちゃめっちゃ劇が開幕

# アニマニアクス

SFC

アクション

コナミ  
3月7日発売予定

5800円

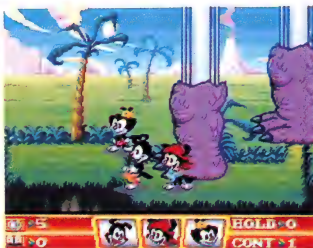
8M

もしがしてあの映画？



月をバックに空を飛ぶ場面。やっぱりもともとなつた映画は「E・T」なのだろうか？

「ネバーエンディングストーリー」のファルコンに似た乗り物。雲に入ると落ちてしまうので、タイミングよくジャンプ



原始時代が設定のスタジオ。恐竜の巨大な足に踏まれないように避けながら進め！崖や段差があるので気をつけて行こう

スピルバーク映画が随所でパロディ化

ワナーブラザーズが冒険するステージは有名な映画のパロディになっている。「E・T」の月をバックに空を飛んでいく場面など見たことのある場面を演出している。

プロ野球を題材にした落ちモノのバズルゲーム。ルールは上から落ちてくる「グローブ」または「ヘルメット」を同じ色でタテカヨコに4つ以上並べて消していく。これを複数連鎖させることによって、アウトやヒット、ホームランにすることができ、3アウトごとに攻守を交代して9回まで勝負し、野球と同じく最終的に得点が多い方が勝ちとなる。

## プロ野球 熱闘はずる スタジアム

SFC

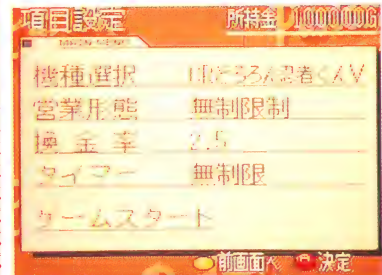
パズル

コナミ  
3月下旬発売予定  
7800円

4M

パズルゲームに野球のエキスを注入？

ホールで活躍中の最新のパチンコ機を収録したシリーズ最新作。今回は大商会の「CRブレイクチャンスV」の2機種を収録している。毎回いろんな機能を取り入れているこのゲーム。今回はONにする必すリーチがかかる「絶対リーチ」アタッカーに玉を1個入れれば1ラウンドを消化し、大当たり短縮時間が短縮できる「ラウンド短縮」が加えられた。



基本的なゲーム内容は今までとおり。「攻略モード」と「実践モード」をプレイできる

## Mini Parlor!

SFC

パチンコ

日本テレネット  
2月下旬発売予定  
4900円

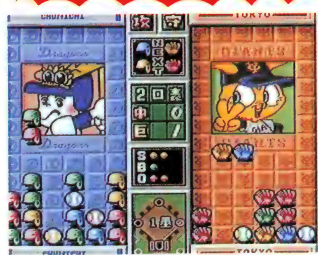
8M

大商会の最新2機種が早くも登場!!



各球団ごとに戦法が異なっているのだ

チームのマスコットが登場!



中日が攻撃。巨人が守備側



野球ゲームのように設定をいろいろと変更できる。各チームの強さも実際のものと同一レベルに設定されている



液晶画面を忍者くんが自在に暴れ回る



「CR花のもぐら組V」の後継機種の機種



学習ソフトのシリーズ第2段は日本史の勉強ができるソフトだ。内容はゲームではなく日本史の問答集となっていて、年号の覚え方や政治史、文化史などジャンル、年代別にテーマを選べるようになっている。また、ソフトの内容は同じだが、「お守り」と「トリル」が付いている。『スペシャルエディション』が29800円で全国の書店で発売される。

## 合格ボーイシリーズ2 日本史 ターゲット201

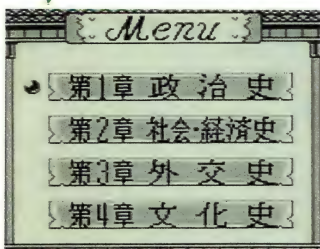
GB その他

イマジニア  
1月24日発売予定  
2050円(税込)

2M

4種類のメニューで日本史を勉強できる

4つのジャンルを用意



○ジャンルの問題が振り分けられている。苦手なジャンルを集中的に勉強していく

### テストで確認するのだ

テスト中 1/6

卑弥呼は「鬼道を事とし能く衆を惑わす」といった一種の呪術政治(鬼道政治)を行っていた。239年、卑弥呼は大夫の

○テストではカッコの部分を考えるのだ

### 暗記をしてから...

暗記中 6/6

—— 覚え方 ——  
邪馬台国への行程  
ない(帯方郡)く(狗邪韓国)つ(対馬国)いち(壱岐国)まつ(末盧国)い(伊都国)な(奴国)を

○覚え方を教えてくれるので暗記しやすい

# マジックボール

SFC アクション

POW  
3月14日発売予定  
6800円

12M

元の姿に戻るためスライムたちが大活躍

RPGのザコ敵として有名なスライムが主人公のアクションゲーム。遊園地遊びに来た主人公と4人の仲間と一匹の犬が魔法使いの「マジエステイ」によって、スライムに変えられてしまう。主人公は、捕まった仲間全員を助け、元の姿に戻るためマジエステイを倒すための冒険にでる。各スライムはそれぞれ能力が違っていて、その場面に合わせた戦いが必要となるのだ。



○ゼリー状のスライムが主人公の一風変わったアクションゲームだ

それぞれの  
能力を活かせ!



○仲間を助けていけば、そのキャラクターを使うことができる。それぞれ能力が違ってくる

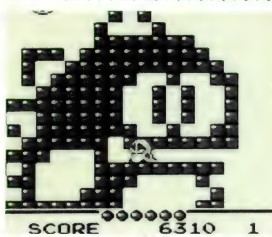
## タイトーのオールドゲームが4本復活!

# タイトー バラエティ パック

GB バラエティ

タイトー  
2月28日発売予定  
3800円

4M



○このバブルンを操作していくのだ。ステージにはブロックが積まれていて、ここを移動しながら戦っていく

### バブルボブル

GBで発売された4つのゲームをひとつにまとめたソフト。ゲームの内容に変更点はなく、当時の雰囲気のままプレイすることができるのだ。かつて業務用で人気を博した「エレベーターアクション」や「チェイスH.Q.」をプレイすることができるのだ。

「バブルン」が口から泡を吐いて敵を包み、それを割って倒す面クリア型のアクションゲーム。画面中の敵を全滅させればOK。



○スポーツカーに乗って犯人を追跡。道路には一般の車も走っているため、ぶつからないように避けながら走行する



○「/」の部屋に機密書類が隠されている。エレベーターやエスカレーターに乗って敵を倒しながらビルを脱出する

### エレベーターアクション

スライムの「ボンド」を操作し、ビル内にある機密書類を奪い取るのが目的のアクションゲーム。

### チェイスH.Q.

警官となって車で逃走する犯人をスポーツカーに乗って追いかけるカーアクション。犯人の車に体当たりして破壊すると逮捕できる。

### サーギア

敵を破壊してアイテムを手に入れ、自機をパワーアップさせて、最終ボスを倒すのが目的の横スクロールのシューティングゲーム。



○自機をパワーアップさせて進む。敵は魚類をモチーフにしたものが登場する



## 新作ゲームカレンダー

発売日未定	ボディハーベスト(仮称)	任天堂	未定
	[64DD]MOTHER3 (仮称)	任天堂	未定
	ヨッシーアイランド64	任天堂	未定
	金田一少年の事件簿(仮称)	ハドソン	未定
	サッカー64(仮称)	ハドソン	未定
	新日本プロレス闘魂炎導 ～Brave Spirits～	ハドソン	未定
	デュアルヒーローズ	ハドソン	未定
	パワーリーグ64(仮称)	ハドソン	未定
	ボンバーマン64(仮称)	ハドソン	未定
	スーパーロボットスピリッツ	バンプレスト	未定
	ミッション・インポッシブル ビクターインタラクティブソフトウェア (バックインソフト)		未定
	ヒューマングランプリ		
	ザ・ニュージェネレーション	ヒューマン	未定
	64大相撲(仮称)	ボトムアップ	未定

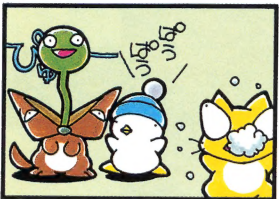
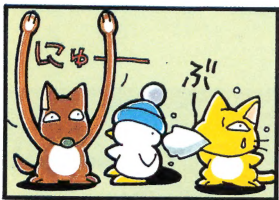
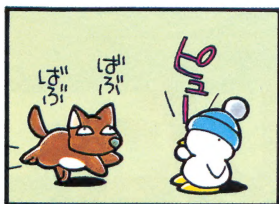
## スーパーファミコン

1月31日	ガンブル	アスキー	8000円
	ビキーニャ!	アスキー	6800円
	ミランドラ	アスキー	7800円
下旬	実戦パチスロ必勝法!TWIN	サミー工業	5980円
2月21日	忍たま乱太郎3	カルチャーブレーン	6980円
	糸井重里のバス釣りNo.1	任天堂	7800円
28日	スーパーボンバーマン5	ハドソン	6980円
下旬	Parlor! Mini 5	日本テレネット	4900円
3月7日	アニマニアクス	コナミ	5800円
	パチスロ完全攻略 ～ユニバーサル新台入荷 vol.1～	日本シスコ	5980円
上旬	プロ麻雀 兵(つわもの)	カルチャーブレーン	6980円
14日	マジックボール プランニングオフィスワダ(POW)		6800円
20日	実況パワフルプロ野球3 '97春	コナミ	6800円
28日	ソリッドランナー	アスキー	8000円
	ダークロウ	アスキー	8000円
下旬	プロ野球 熱闘ばするスタジアム ココナッツジャパンエンターテインメント		7800円
未定	同級生2	バンプレスト	7980円
発売日未定	あかすの間	ヴィジット	未定
	クーリースカンク	ヴィジット	未定
	ああっ女神さまっ(仮称)	KSS	未定
	ファイティングアイスホッケー ココナッツジャパンエンターテインメント		9980円
	リングにかけろ 日本コンピュータシステム (メサイヤ)		未定
発売日未定	スーパーダブル役満II	バップ	7500円
	ふね太郎 ビクターインタラクティブソフトウェア (バックインソフト)		未定

## ニンテンドウ64

3月14日	実況パワフルプロ野球4	コナミ	9800円
21日	プラストドーザー	任天堂	6800円
28日	テュロック	アクレイトジャパン	未定
未定	ドラえもん のび太と3つの精霊石	エポック社	7980円
	JリーグLIVE64 エレクトロニック・アーツ・ビクター (EAV)		未定
	レブ・リミット	セタ	9800円
	ワイルド チョッパーズ	セタ	9800円
	本格4人打ち The麻雀64 (仮称)	ビデオシステム	9800円
4月未定	ブレードアンドバレル	コトブキシステム (ケムコ)	9800円
	雷のごとく～超高速囲碁～	セタ	9800円
	スターフォックス64	任天堂	未定
5月未定	森田将棋64	セタ	9800円
	SONIC WINGS ASSAULT	ビデオシステム	9800円
6月未定	マルチレーシング チャンピオンシップ	イマジニア	9980円
11月未定	カメレオン・ツイスト	日本システムサプライ	9800円
	キャバリーバトル3000	日本システムサプライ	9800円
発売日未定	プロ麻雀 極64	アテナ	9800円
	シムシティ2000 (仮称)	イマジニア	未定
	Jリーグダイナマイトサッカー64	イマジニア	未定
	3D格闘 (仮称)	イマジニア	未定
	麻雀 (仮称)	イマジニア	未定
	魔法聖紀 エルティル (仮称)	イマジニア	9980円
	リーズン (仮称)	イマジニア	未定
	ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ	エニックス	未定
	ヘクセン	ゲームバンク	9800円
	麻雀64	光栄	9800円
	がんばれゴエモン5 ～ネオ桃山幕府のおどり～	コナミ	9800円
	実況ゴルフトーナメント'97(仮称)	コナミ	未定
	Cu-On-Pa	T&Eソフト	9800円
	超時空要塞マクロス Another Dimension(仮称)	トミー	未定
	ウルトラドンキーコング (仮称)	任天堂	未定
	エフゼロ64 (仮称)	任天堂	未定
	カービィのエアライド(仮称)	任天堂	未定
	クライマー(仮称)	任天堂	未定
	クリエイター (仮称)	任天堂	未定
	ゴールデンアイ007	任天堂	未定
	ゴルフ(仮称)	任天堂	未定
	ジャングル大帝(仮称)	任天堂	未定
	スーパーマリオRPG2 (仮称)	任天堂	未定
	スター・ウォーズ ～シャドウズ・オブ・ジ・エンパイア～	任天堂	未定
	[64DD]ゼルダの伝説64(仮称)	任天堂	未定
	バギーブギー(仮称)	任天堂	未定





春まで待てないN64ソフトがずら〜りと勢揃い。  
表紙は『スターフォックス64』、『実況パワフルプロ野球4』サクセスモード徹底解剖! 『テュロック』の正しい遊び方を完全レクチャーする。攻略は『スーパーボンバーマン5』全100面完全フローチャートで決まり!!

1997 No.4 3月7日号  
2月14日発売

●N64のソフトの価格が変更された。任天堂の『ブラストドワーガー』が6800円、エポック社の『ドフエもん』が7980円と大幅に値下げて発売を予定している。このほかにもアクレイムジャパンの『テュロック』、任天堂のN64全ソフトの価格が未定になった。この動きをみると、任天堂がソフトの価格を検討するように思われるが、現在までに任天堂からは何も発表がない。今後の動向に期待しよう。

●エニックスがPS、SSでのソフトの開発、発売を発表した。気になる今後の任天堂ハードに対するコメントは「現在、いくつかの開発は行っています。『ドラゴンクエストVII(仮称)』に関してはPS以外のハードへの移植は現在未定です」とのこと。

●日本システムからSFCで発売予定の『パチスロ完全攻略ユニバーサル新台入荷V.O.R.1』の画面写真を入手したので紹介。今回収録されているのは「COHENJEL」と「ダンクシュート2」の2機種だ。



○「COエンジェル」。かわいらしい天使の絵柄が入っている初心者向けの機種



○「ダンクシュート2」。バスケットボールをデザインに採用している機種

はみだし早耳情報

## ゲームボーイ

1月24日	合格ボーイシリーズ② 日本史ターゲット201	イマジニア	2050円(込)
	合格ボーイシリーズ② 日本史ターゲット201 スペシャルエディション	イマジニア	2980円
25日	[13色] カービィのきらきらきっす	任天堂	3000円
31日	ズーブ	やのまん(やのまんゲームズ)	2800円
2月1日	[13色] ゲームボーイギャラリー (ゲーム&ウオッチコレクション)	任天堂	3000円
21日	チャルボ55	日本システムサプライ	3800円
28日	タイトーバラエティーパック	タイトー	3800円
3月未定	[13色] ミニ四駆GB Let's & Go!!	アスキー	5500円
	[13色] シェラザード伝説(仮称)	カルチャーブレーン	3980円
	[13色] 麻雀伝説(仮称)	カルチャーブレーン	3980円
発売日未定	[13色] ポケットモンスター2 金	任天堂	未定
	[13色] ポケットモンスター2 銀	任天堂	未定

## バーチャルボーイ

発売日未定	スターシード ココナッツジャパンエンターテイメント	5800円
	プロテウスゾーン ココナッツジャパンエンターテイメント	5800円
	Out of the Deathmount(仮称)	Jウィング 6800円
	新日本プロレスリング 激闘伝説	トミー 未定
	バーチャルブロック	ボトムアップ 5300円

## ゲーム機本体・周辺機器

3月下旬	NINTENDO64振動パック	任天堂	1400円
発売日未定	NINTENDO64ディスクドライブ	任天堂	未定

## 再販

1月24日	[13色] 不思議のダンジョン 風来のシレンGB 一月影村の怪物-	チュンソフト	3980円
2月中旬	超空間ナイトー プロ野球キング	イマジニア	9980円

## カレンダーの見方

6月28日	スーパーファミガ64DX	TIM	9800円
発売日	タイトル	メーカー	価格

●赤字は初登場、青字は発売日に変更のあったものです。●価格は特に表記のないものは税別、(込)は税込みです。●タイトルの前に「13色」とあるのはスーパーゲームボーイの13色表示モード対応のもの、(64DD)とあるのはNINTENDO64ディスクドライブ(仮称)専用のものです。





# N64でパワーアップ!

KONAMI

## パワプロはここまで進化した。



**ファン待望。サクセスモードに投手育成を新搭載!**

**2月28日発売予定** メーカー希望小売価格 **9,800円** (税別) 実況担当/ABCスポーツアナ 阿部憲幸

(社)日本野球機構公認 IBM BIS プロ野球公式記録使用 東京ドーム公認/ © 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

- 臨場感あふれる実況、抜群の実戦感覚をさらにパワーアップ。
  - 選手の移籍を可能にするアレンジモード。チームをアレンジしてオリジナルチーム作成可能。
  - ・対戦モード・ペナントモード・リーグモード・アレンジモード・キャンプモード
- サクセスモードなど多彩なゲームモード。



お遊び NINTENDO 64 は任天堂の商標です。  
Licensed by NINTENDO







## パワプロ4を買ってパワプロ君オリジナルグッズを当てよう

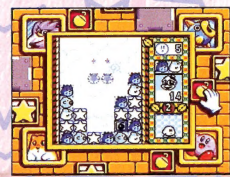
- 【賞品】●ホームラン賞「パワプロ君・スタジアムジャンパー」 「赤」250名様・「黒」250名様  
●ヒット&ラン賞「パワプロ君・マスコットキーホルダー」 9,500名  
●スクイズ賞「パワプロ君・キラキラシール」 10,000名様 ※詳しい応募方法は商品同梱の取扱説明書に記載しています。

●実況パワフルプロ野球 3 '97 春  
スーパーファミコン版 3月20日発売予定  
(社)日本野球機構公認 IBM BIS プロ野球公式記録使用 東京ドーム公認  
© 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.





Nintendo



GAME BOY

カンタン! チョーオモシロ!  
カービィのパズルゲームが新登場!

操作はカンタン! リック、カイン、クーの  
3匹の仲間を使って星をはさむだけ!  
連鎖はチョーオモシロ!  
みるみるうちにドコドコ連鎖!  
かわいいカービィが応援するぞ!

1月25日(土)発売

メーカー希望 小売価格(税別) 3,000円

Super  
GAME BOY  
スーパーゲームボーイ  
で、あざやかカラー

★アクションパズルゲーム

バックアップ機能付

©1997 HAL LABORATORY INC. / Nintendo

対戦型  
1人でも遊べます

GAMEBOY GAMEBOY GAMEBOY GAMEBOY GAMEBOY GAMEBOY GAMEBOY GAMEBOY GAMEBOY

なつかしいのに、  
あたらしい。

GAME BOY



マンホール オイルバニック

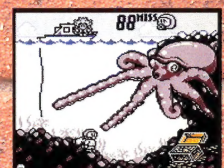
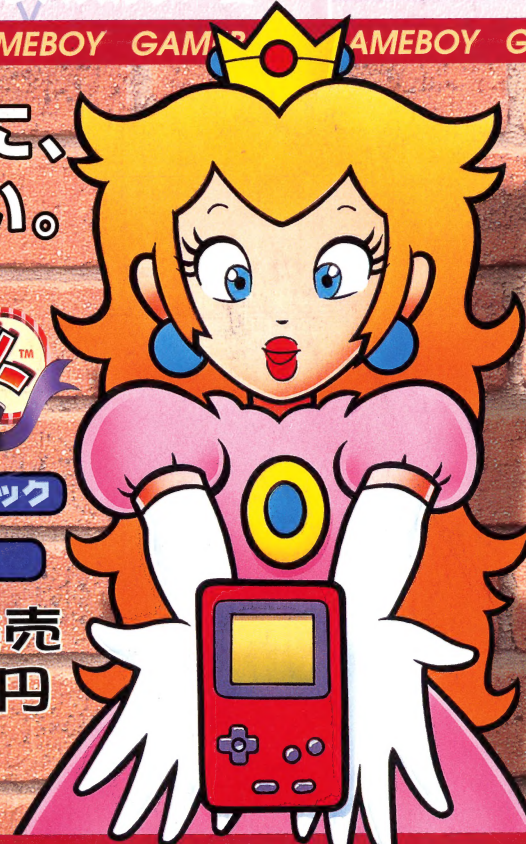
オクトパス ファイア

2月1日(土)発売

メーカー希望 小売価格(税別) 3,000円

Super  
GAME BOY  
スーパーゲームボーイ  
で、あざやかカラー

アクションゲーム



バックアップ機能付

ゲームウォッチ  
80年代、一世を風靡したG&W  
の名作4本がゲームボーイで  
リバイバル。オリジナルに忠  
実な「むかし」モードはもちろん、  
現代アレンジの「いま」モード  
が最高におもしろい!  
これがアクションの原点だ!

©1980,1981,1982,1983,1997 Nintendo

任天堂テレホンサービス 東京 (03)3540-9999 大阪 (06)376-3355 京都 (075)525-3444 名古屋 (052)586-3000 岡山 (086)255-2130 札幌 (011)612-4144  
任天堂株式会社 本社 〒605 京都市東山区福福上高松町60番地 TEL.(075)541-6113  
東京サービスセンター TEL.(03)3254-1647 大阪支店 TEL.(06)376-5970 名古屋営業所 TEL.(052)571-2506 岡山営業所 TEL.(086)252-2038 札幌営業所 TEL.(011)612-6930  
インターネットのホームページ 「http://www.nintendo.co.jp」 ※画面写真はスーパーゲームボーイを使用して撮影しました。

